

Das elektronische Spielvergnügen
Nr. 2/3 Februar/März 83 DM 5,-
TELE MATCH
Video-Spiele
Computer-Spielprogramme
Elektronik-Spiele
Mit electronic GAMES Magazine
MATTEL
Bundesliga für Zuhause
...und immer
lockt das
Abenteuer
Die spannendsten
VideospielCassetten
Gewinnen Sie mit E.T.
tolle Cassetten
Philips G7000
Alles dran, alles drin
Spaß am Computer:
Spiele und Grafik in 3D
TeleMatch-Tests:
Tigervision
und Imagic
ColecoVision -
das Telespiel
der neuen
Generation
und vieles andere mehr
Alle zwei Monate neu

PHOENIX, exclusiv von ATARI®:

Jetzt legen die Phoenixe ihre Eier auch in Euren Fernseher.

Du dickes Ei. Bisher brauchte man sich nur in Spielhallen vor den gefährlichen Raubvögeln in acht zu nehmen.









Aber jetzt bringt ATARI, nach PAC-MAN[2], DEFENDER[3], BERZERK[4] und VANGUARD[1], die unberechenbaren Eier der Phoenixe nach Hause.

Als Video-Computer-Spiel, exclusiv von ATARI.

ATARI hat jede Menge spannende und lustige ProgrammCassetten. Und laufend kommen neue dazu. Wie zum Beispiel MISS PAC-MAN[5], GALAXIAN[1] und CENTIPEDE™.

Das ATARI® Video-Computer-System™ ist leicht zu handhaben. Es braucht nur am Antennen-Eingang des Fernsehers angeschlossen zu werden und schon geht es los.

In Kaufhäusern, Spielwaren- oder Fernsehgeschäften könnt Ihr ATARI ausprobieren. Ihr werdet Euren Spaß dran haben.

Wie werde ich Mitglied im ATARI®-Club? T1

Ganz einfach. Schreibt an den ATARI®-Club, Bebelallee 10, 2000 Hamburg 60. Die Mitgliedschaft ist kostenlos. Und lohnt sich auf jeden Fall.

Name: ....

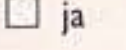
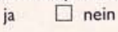
....

Adresse: ....

....

....

Ich habe schon ein ATARI® Video-Computer-System™

 ja  nein





A Warner Communications Company

Wir sind kaum zu schlagen.

Editorial

Es ist schon ein merkwürdiges Gefühl, wenn die erste Ausgabe eines Magazins vor einem liegt, wenn eine Redaktion gespannt darauf wartet, wie die Reaktion draußen ist, beim Leser. Bei Ihnen. Im nachhinein kommen die Fragen: Stimmt die Mischung? Haben wir alles berücksichtigt? Hätten wir nicht dies und jenes ausführlicher bringen müssen?

Wir mußten auf Ihre Reaktion nicht lange warten. Kaum, daß TeleMatch Nr. 1 draußen am Kiosk war, kamen Ihre Briefe. In einer Fülle, die wir nicht erwartet hatten. Dafür möchten wir uns bei Ihnen bedanken. Für die Glückwünsche. Für die Vorschläge. Und natürlich auch für die Kritik.



Besonders freuen wir uns darüber, daß wir in diesem TeleMatch die erste Videospiel-Leser-Hitparade in Deutschland bringen können. Eine, und das ist wichtig, echte Hitparade. Ohne Wenn und Aber. Unmanipuliert!

Dann dürfen wir zwei neue Autoren im Redaktionsteam begrüßen. Helge Andersen aus Flensburg, der neue Videospiele testet, hat seit langem als Spielrezensent einen guten Ruf. Gerhard Piel aus Hamburg ist der Schachcomputerspezialist, der die kleinen Genies gegeneinander spielen läßt. Und sie auch schlägt. Auf sein Urteil können Sie sich verlassen.

Was bringt nun 1983 uns Videospielern? Wir wollen Sie nicht auf die Folter spannen: ColecoVision kommt. Vector kommt. IntelliVoice kommt. Philips kommt. Und so weiter. Neue VideoComputerspielsysteme. Neue Computersysteme. Neue Erweiterungsmodule. Neue ProgrammCassetten. Neue Videoautomaten. Das heißt: Noch mehr Spannung. Noch mehr Spaß. Das bedeutet aber auch: Für Videospiel-Neulinge wird die Entscheidung für ein System noch schwerer. Doch das ist erst der Anfang. Denn bei Redaktionsschluß standen die bedeutenden Messen, auf denen die weiteren Neuheiten dieses Jahres vorgestellt werden, noch bevor. Die Consumers Electronic Show in Las Vegas. Die I M A in Frankfurt. Die Spielwarenmesse in Nürnberg.



Wir haben zum Glück einen Vorausblick auf einige dieser Neuheiten werfen dürfen. Die finden Sie in diesem TeleMatch. Unmöglich war's trotzdem, alle Informationen auf einmal zu bringen. Deshalb haben wir aus der Not eine Tugend gemacht und Schwerpunkte gesetzt: Die neuen Spiele und die neuen Systeme. Sollten Sie dieses oder jenes vermissen – bitte, nur ein paar Wochen Geduld.

Ganz herzlich Ihre TeleMatch Redaktion



In diesem Heft







**Heft Nr. 2/3
2. Jahrgang
Februar/
März
1983**

IMPRESSUM
TeleMatch erscheint jeweils am letzten dem Ausgabe-Monat vorausgehenden Montag im
TeleMatch Verlag GmbH & Co.
Steindamm 63
2000 Hamburg 1
Telefon 040/24 15 51-56
Telex 213863 meps

HERAUSGEBER
Wolfgang Schrader

VERLAGSLEITUNG
Hans-Joachim Petersen

CHEFREDAKTEUR
Hartmut Huff

REDAKTION
M. Hardy (Videocomputerspiele)
F. Baeseler (Computer)

Mitarbeiter dieser Ausgabe
H. Andersen
C. Howland
A. Katz
D. Lustig
G. Piel
F. Tetro jr.
J. Worley

LAYOUT
J. R. Mahler
W. Nowacki

ANZEIGENLEITER
Karl-Rudolf Engelke

ANZEIGENABWICKLUNG
Beim Verlag, Frau M. Brost
Es gilt Preisliste Nr. 1

VERTRIEB
Beim Verlag

TeleMatch kostet DM 5,– inkl. 6,5% MwSt.
Abonnement für 6 Ausgaben DM 25,– inkl. Zustellung
Ausl. DM 32,–
Bestellungen beim Verlag

DRUCK
Heinrich Möller Söhne GmbH
Rendsburg

BANKVERBINDUNG
Vereins- und Westbank AG, Hamburg, BLZ 200 300 00
Konto-Nr. 43/24083

FOTOS
News, Tigervision, Computerspiele (S. 51)
Roboter-Parade
Hand Held Games (S. 66–67)
D. Hatje
Computergrafik (S. 54–56)
F. Baeseler
Hersteller, Stern

Mehr Tricks und Kniffe

Mit Spannung erwartete ich das Erscheinen Ihres neuen Magazins. Meine Erwartungen wurden auch fast vollständig erfüllt. Sie haben ein sehr interessantes Magazin für alle Spiel-Freaks geschaffen. Was mich weniger freute waren Ihre, meiner Meinung nach zu kurzen Berichte über Münzautomaten. Ich würde mich freuen, in den nächsten Ausgaben mehr über Tricks und Kniffe an Münzautomaten lesen zu können. Sie könnten auch Spielautomaten vorstellen, die noch nicht in deutschen Spielhallen stehen.
Niko Jost, 2000 Hamburg 76

Wir sind selbst gespannt, was auf der CES (Consumer Electronic Show) in Las Vegas und der IMA '83 (Innovation mit Automaten) in Frankfurt an Neuheiten präsentiert wird. Da beide Messen sich aber mit unserem Redaktionsschluß überschneiden, sind wir erst mit der Nr. 3 dabei, dafür aber mit einem Extrateil. TM

Ein reines Männermagazin

(1/83 Aktion: TeleMate)
In Ihrem ansonsten recht gelungenen Heft störte mich beim ersten Durchblättern nur Ihr sogenanntes TeleMate, da ich keinen unmittelbaren Zusammenhang zwischen einer Zeitschrift für Unterhaltungselektronik und einem halbnackten Mädchen sehe. Nach dem Durchlesen Ihrer TeleMate-Aktion fiel es mir jedoch wie Schuppen von den Augen: Es handelt sich also bei Ihrer Zeitschrift um ein reines Männermagazin.
Gaby M. Werth, 8 München 82

Um dieses Mißverständnis zu klären: Uns geht's nicht darum, mehr oder weniger bekleidete Damen zu zeigen. Was wir mit TeleMate meinen, wird hoffentlich in dieser Ausgabe deutlich. Darum bitten wir nochmals um Einsendungen und Vorschläge. Und selbstverständlich sind Solo-Telespielerinnen ebenso aufgerufen, bei diesem Fotospaß mitzumachen. Ein Spaß nämlich soll's sein. Okay? TM



Tips für den Heim-Computer

Im großen und ganzen gefällt mir Ihre Zeitschrift recht gut, dennoch möchte ich als Kritik vortragen, daß Sie sich zu sehr auf die Anwender bereits vorhandener Systeme spezialisieren. Obwohl Sie einige Ansätze gemacht haben, auch die Besitzer von Home- und Personal-Computern anzusprechen, bin ich der Meinung, daß die Besitzer solcher Systeme zu kurz kommen. Man sollte letzten Endes nicht vergessen, daß viele Programme, die jetzt kommerziell verwendet werden, von Heim-Computer-Besitzern geschrieben wurden, z. B. Micro Chess. Viele Ihrer Leser würden sich sicherlich über Tips, Ratschläge und vielleicht fertige Programme für ihren Heim-Computer freuen.
Ralf Hübben, 5429 Marienfels

Computer-Freunde sollen natürlich nicht zu kurz kommen. Für die nächsten Ausgaben sind komplexe Themen in Vorbereitung. TM

Fehler in der Hitparade

Gleich mehrere „TeleMatch"-Leser haben's gesehen und uns darauf aufmerksam gemacht: Bei den Top 10 der Videospiel-Computer war der Druckfehlerteufel am Werk und hat die Herstellerangaben von Nr. 1 Defender und Demon Attack vertauscht. Richtig muß es natürlich heißen: Nr. 1 Defender, Hersteller Atari, Nr. 3 Demon Attack, Hersteller Imagic. TM

Reicht die Speicherkapazität?

(Nr. 1/83: Computerspiele)
Kann man mit einem Atari-Computer 400, Speicherkapazität 16 k RAM die Cassetten bzw. Disketten „Nautilus" und „Rear Guard" abspielen?
O. Tarrach, 4000 Düsseldorf

Da fehlte wohl eine Erläuterung: Unter „System" ist bei Computerspielen immer die erforderliche Mindestkapazität aufgeführt. Für „Nautilus" sind also 32 k RAM erforderlich, für „Rear Guard" 16 k RAM. Letzteres ist auf dem 400er in der obengenannten Ausstattung spielbar, „Nautilus" nur nach Kapazitätserweiterung mit Steckmodul auf 32 k RAM. TM

Schön, daß getestet wird!

Da ich bis jetzt vergeblich versucht habe, die Anschriften von „Apollo", „Tigervision", „Spectravision" und „M-Network" zu erhalten, bitte ich Sie, mir die Anschriften dieser Firmen zu senden. Übrigens, Ihre „TeleMATCH" ist sehr gut. Besonders gut finde ich, daß die Cassetten getestet werden.
Michael Gätjen, 28 Bremen 21

„M-Network"-Spiele sind zur Zeit noch nicht hier im Angebot. Mattel wird sie voraussichtlich im späten Frühjahr bringen. „Spectravision" gibt's von der Videofirma Polyband. Der Vertrieb erfolgt über den Fachhandel und Warenhäuser. „Apollo" wird von der Concept HiFi GmbH, München 19, Winfriedstr. 11 angeboten und „Tigervision" von Hanimex in 3012 Langenhagen, Postfach. TM

Gut mit kleinen Mängeln

Ich habe mit großem Interesse TeleMATCH Nr. 1 gelesen und muß feststellen, daß es sehr gut gelungen ist. Am besten gefielen mir die Tests. Da ich selber versessener „Videokiller" bin, fand ich die Idee, eine Rubrik für Strategie und Taktik einzuführen, gut. Und da wäre ich bei den kleinen Mängeln angelangt.
Viele Berichte sind einfach zu kurz geraten. Ich fände es gut, wenn Sie auch einige Filmtips geben würden. Aber ganz besonders, wenn Sie Buchtips geben würden über Bücher, die sich mit Videospielen befassen. Es wäre nicht schlecht, wenn Sie Berichte über den „inneren Aufbau", also über die Technik von Videospielapparaten bringen würden.
Arnfried Walbrecht, 5 Köln 30

Danke für diese wichtigen Anregungen. Die Technik kommt garantiert nicht zu kurz. Und in Sachen Film und Bücher laufen die Vorbereitungen. TM

Wo gibt's Frogger?

(1/83: News)
Ich möchte gern wissen, wo „Frogger" von Lindy zu haben ist. Ich war schon in Frankfurt, habe da geschaut, aber nichts gefunden. Wenn es geht, könnt Ihr mir auch in etwa den Preis nennen.
Christian Wirth, 6078 Neu-Isenburg

Den „Frogger" sollte es eigentlich in allen Spielwarengeschäften und den entsprechenden Abteilungen der Kaufhäuser geben. Laut Lindy liegt der Verkaufspreis bei ca. 150,– Mark.

Das ist Ihre Seite, liebe Leser. Forum der Diskussion, Platz für Fragen und Antworten, Podium für Kritik, Zustimmung, Vorschläge, Anmerkungen und Anregungen. Und sicher auch Ausgangspunkt für den Dialog zwischen Video-Computerspielfreunden. Brieflich oder gar persönlich. Auch bei TeleMatch gilt: Je kürzer eine Zuschrift, desto einfacher haben wir's mit der Veröffentlichung. Und wie üblich müssen wir uns vorbehalten, Briefe gekürzt oder auszugsweise wiederzugeben. Also: Ab geht die Post

**an TeleMatch
– Post –
Steindamm 63
2000 Hamburg 1.**

Die Sensation im neuen Jahr: Die Micro-Cassetten-Recorder kommen!

Wichtig für Handel und Verbraucher!

Jetzt startet die Zukunft im Recorder-Markt! Unimex bringt die Micro-Cassette und gleich den Player dazu.

Die Cassetten (von Polyband):
Klein wie eine Streichholzschachtel bei voller Sound-Qualität.

Die Recorder (von Unimex):
Hifi-Stereo-Qualität, leicht und handlich im Miniformat

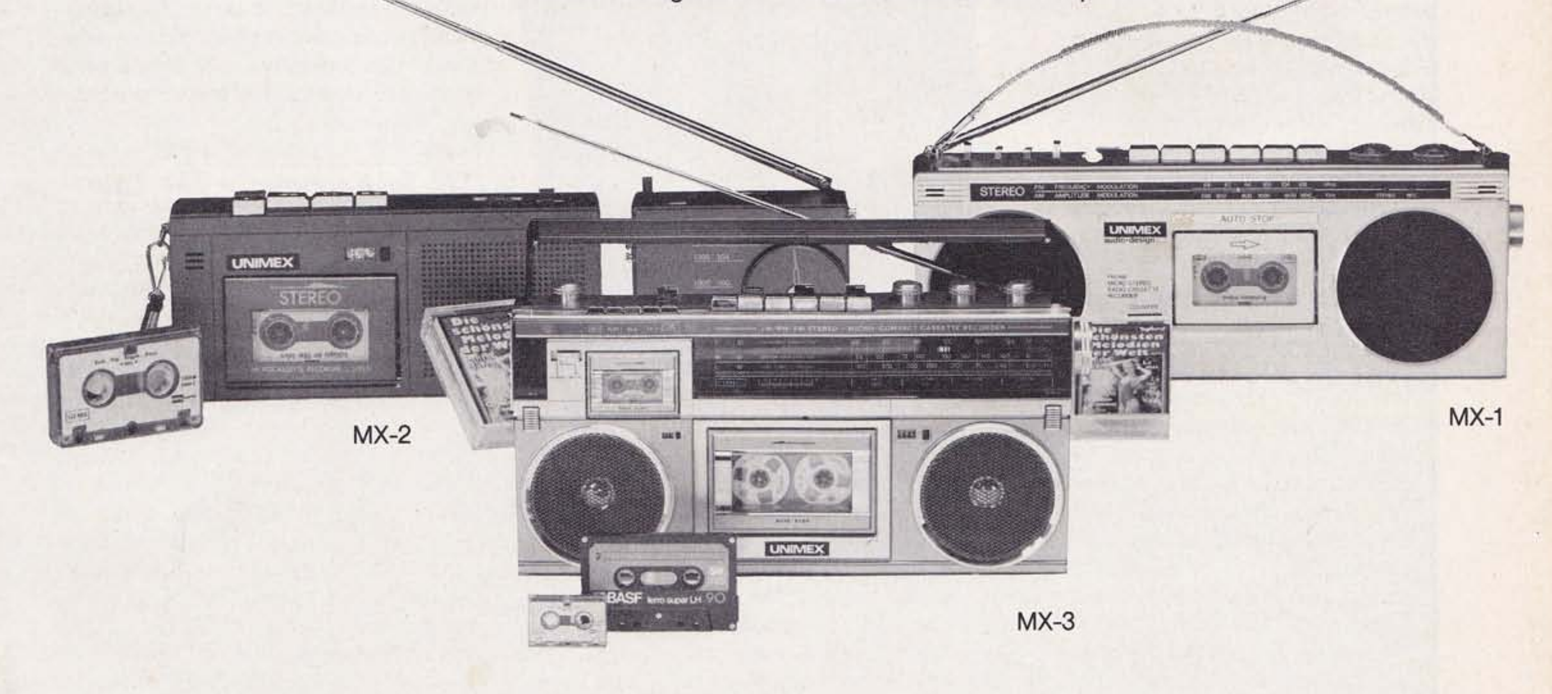
Zum Beispiel MX-1:
Portabel Micro-Cassetten-Recorder mit UKW-Stereo. Echte HiFi-Stereo-Qualität mit der kleinen Micro-Cassette. Direktaufnahme von UKW-Radio oder über eingebautes Mikrofon. Ideal auf Reisen. Kopfhöreranschluß. Komplett mit Demo-Cassette und einer Leercassette sowie Batterien. Stromversorgung: Batterien, Akku, Netzteil. Abmessungen: 23,5 x 7,5 x 4,2.

Zum Beispiel MX-2:
Walkman auf Micro-Cassetten-Basis, Stereoaufnahme, UKW-Stereo/MW-Teil abnehmbar, Mikrofon, Tragetasche/Riemen. Ideal als Diktiergerät und als musikalischer Begleiter für Büro und unterwegs, 2 Geschwindigkeiten.

Zum Beispiel MX-3:
Doppel-Stereo-Cassetten-Spieler, compact. Beide, Normal- und Micro-Cassette, Stereoaufnahme- und Abspielmöglichkeiten (insbesondere von Normal-Cassette oder UKW-Stereo-Aufnahme auf Micro-Cassette), 2 eingebaute Mikrofone, Metallschalter. Gestattet gleichzeitiges Abspielen über Lautsprecher und Kopfhörer.

Zum Beispiel MX-4:
Automobil-Radio-Cassetten-Recorder auf Micro-Cassetten-Basis. UKW-Stereo/MW, 2 x 5 W. (Japan). Lieferbar Ende April 1983.

Und zusätzlich: Ein reichhaltiges Programm an Mikro-Cassetten von Udo Jürgens bis zu den neuesten italienischen Top-Hits.



MX-2

MX-1

MX-3

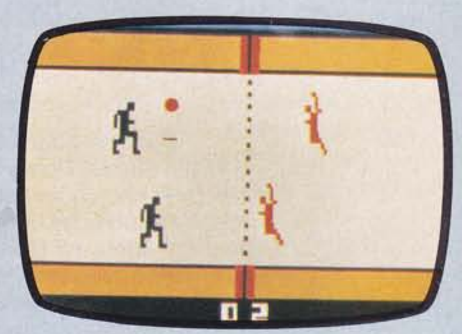
Informationen durch Unimex
Schöne Aussicht 44, 6200 Wiesbaden
Tel. (0 61 21) 52 30 61

UNIMEX®



Vector – die Spielhalle zu Hause

Was Milton Bradley, besser bekannt unter dem Kürzel „MB", da ankündigt, klingt gut: Zur Jahresmitte, spätestens aber zur Berliner Funkausstellung, soll „Vecxtrex" in Deutschland im Handel sein. Was ein wenig irritiert: „Das Video Unterhaltungs-System", in den USA seit einigen Monaten auf dem Markt, heißt hier „Vector".
Neu ist ein System mit integriertem Bildschirm nicht (siehe TeleMATCH Nr. 1), neuartig jedoch die Display-Technologie, die hinter dem hochformatigen 20-cm-Bildschirm steckt. Brillante und perfekte Bildauflösung, außergewöhnliche Spielmöglichkeiten und 3-D-Zoomeffekte, die mit dem normalen Fernsehgerät nicht zu erzielen sind, verspricht das Infoblatt. Dazu eine Reihe faszinierender Arcade-Spiele wie „Berzerk", „Cosmic Chasm", „Solar Quest" und „Scramble" garantieren Spielspaß. Das Hochgeschwindigkeitsspiel „Mine Storm" wird mitgeliefert.
Ganz ungetrübt ist solche Freude nicht. Denn von Farbe ist aus verständlichen Gründen keine Rede. Die nämlich liefert lediglich eine den SpielCassetten beigefügte Farbfolie, die auf den schwarz-weiß Monitor aufgelegt werden muß.
In der Grundausstattung ist „Vector" mit einem Bedienungspult für nur einen Spieler ausgerüstet. Ein zweites Keyboard gibt's als Zubehör. Und der Preis? „Vector" wird für ca. 600 Mark zu haben sein.



Sport – Spiel – Spannung

Die neue „Volleyball"-Cassette von Atari ist rundum eine gelungene Überraschung: Ein rasantes Spiel, das rasches Reaktionsvermögen erfordert und zudem beweist, daß man sich in Sunnyvale nicht auf seinen Lorbeeren ausruht. Grafik und Sound sind exzellent und mit den ersten Sportspielen des Hauses überhaupt nicht zu vergleichen. Die Spannung des Originalspiels wird perfekt auf den Bildschirm übertragen. Preis: 139 Mark.

TM-Telegramm – TM-Tele

Auf der „4. Internationalen Fachmesse Unterhaltungs- und Warenautomaten" (ima) vom 20. bis 23. Januar präsentierten über 100 Aussteller aus elf Nationen ihre Neuheiten ★ Das US-Nachrichtenmagazin „Newsweek" berichtete in seiner Sonderausgabe „Images Of '82": Computerspiele sind in den USA so populär geworden, daß viele Kinder nicht mehr fernsehen ★ In seiner alljährlichen Liste „Best Of..." wertet das Nachrichtenmagazin „Time" Colecos Videocomputerspiel „Donkey Kong" als beste Umsetzung eines Arcade-Spiels für den TelespielComputer ★ „Time" und „Newsweek" kürten den Film „MAD MAX II" (in den USA lief er als „The Road Warrior") des australischen Regisseurs George Miller neben Steven Spielbergs „E.T." und Tobe Hoopers „Poltergeist" zu den besten Filmen des Jahres 1982.



Spinne contra Kobold

Nach Atari's „Superman" lassen sich nun auch die Abenteuer des Marvel-Superhelden „Spider Man" nachspielen. Der Bursche mit den Spinnensinnen und -fähigkeiten soll dem „Green Goblin", dem grünen Kobold, das Handwerk legen, der mitten in Manhattan Bomben plaziert hat.

Harmloser und komischer ist „Amidar": Ein Gorilla hetzt, von Wärtern gejagt, durch ein Labyrinth, das er anmalen muß, um den Spieß umdrehen und Punkte sammeln zu können.

Beide Spiele kommen von Parker und kosten je 139 Mark.

Zwei heiße Super-Sticks

Wir haben zwei neue Steuerknüpel entdeckt, mit denen es sich noch rasanter spielen läßt.

Quick-Shot heißt der DeLuxe-Joystick von SpectraVision, der uns mit dem anatomisch richtig geformten Griff überzeugte. Im Lieferumfang sind Saugfüße enthalten, die den Joystock auf jeder glatten Oberfläche fest verankern. Oben im Stick befindet sich ein zusätzlicher Auslöseknopf. Empfohlener Preis: 79 Mark.

Der WICO-Steuerknüppel ist richtig zum Ausflippen. Eine stabile Konstruktion mit hochpräzisem Schalter. Der extralange Stick wurde mit einer Stahleinlage versehen. Lange Haltbarkeit ist damit sichergestellt. Der Preis liegt bei 99 Mark. Bezugsquelle: Compy-Shop, Bergstraße 18, 5433 Siersheim.

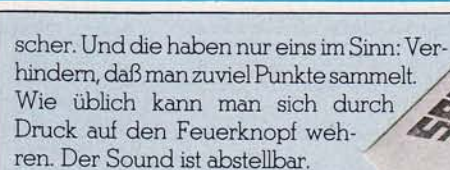


Brillante Farben bei Bandai

Ein neuartiges Stand Alone Game des japanischen Spielzeug- und Elektronikspezialisten Bandai stellt der Hamburger Importeur Bienengraeber auf der Nürnberger Spielwarenmesse vor: „Zackman – Exploration Of Space". Neuartig daran ist der Bildschirm (Fluorescent Display System), auf dem brillante Farben erzeugt werden.

Zackman (Ähnlichkeiten mit Namen anderer populärer Elektronikspiele sind natürlich rein zufällig) wird mittels Mini-Joystick durch ein sich ständig veränderndes Höhlensystem geführt, in dem es von Gefahren wimmelt. Neben magischen Feuern, die dem Spiel ein jähes Ende bereiten können, lauern Horden aggressiver Außerirdi-



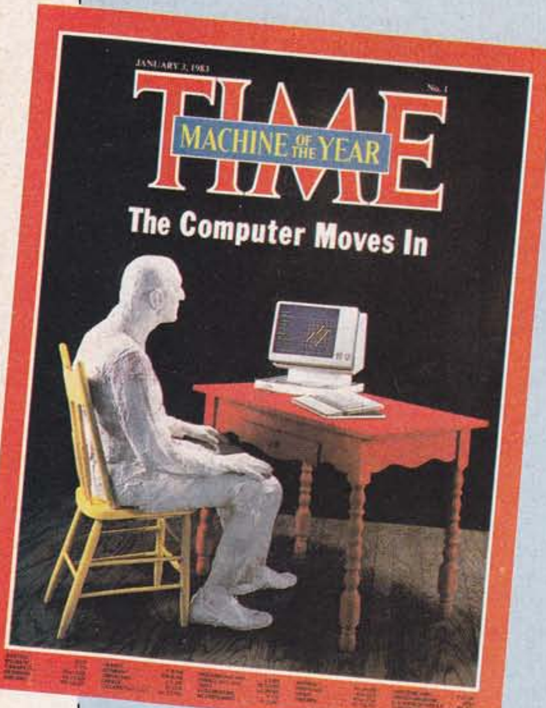


scher. Und die haben nur eins im Sinn: Verhindern, daß man zuviel Punkte sammelt. Wie üblich kann man sich durch Druck auf den Feuerknopf wehren. Der Sound ist abstellbar.



Spectra Vision: Sechs auf einen Streich

Gerade noch rechtzeitig zum Redaktionsschluß hatten wir's amtlich: Ab sofort sind SpectraVision VideospielCassetten fürs ATARI-System lieferbar (Vertrieb: Polyband).
Da die Münchner schnell waren, konnten wir die sechs Cassetten kurz antesten. Eine Herausforderung ist das enorm schnelle Weltraumspiel „Nexar". „Planet Patrol" und „Cross Fire" gehören ebenfalls in die Gattung Weltraumspiel. Gagig der „Tape Worm", in dessen Mittelpunkt der Spectrawurm „Slinky" steht, der nichts weiter will als Bohnen fressen.
Makaber auch auf den zweiten Blick die „Gangster Alley", obwohl diese Cassette gag-geladen ist. „China Syndrom" hat nichts mit dem gleichnamigen Film zu tun. Ein Sabotagetrupp hat in „Spectraville" Atomreaktoren zerstört, die schnellstens zusammengesetzt werden müssen. Der Preis pro Cassette liegt bei ca. 140 Mark.



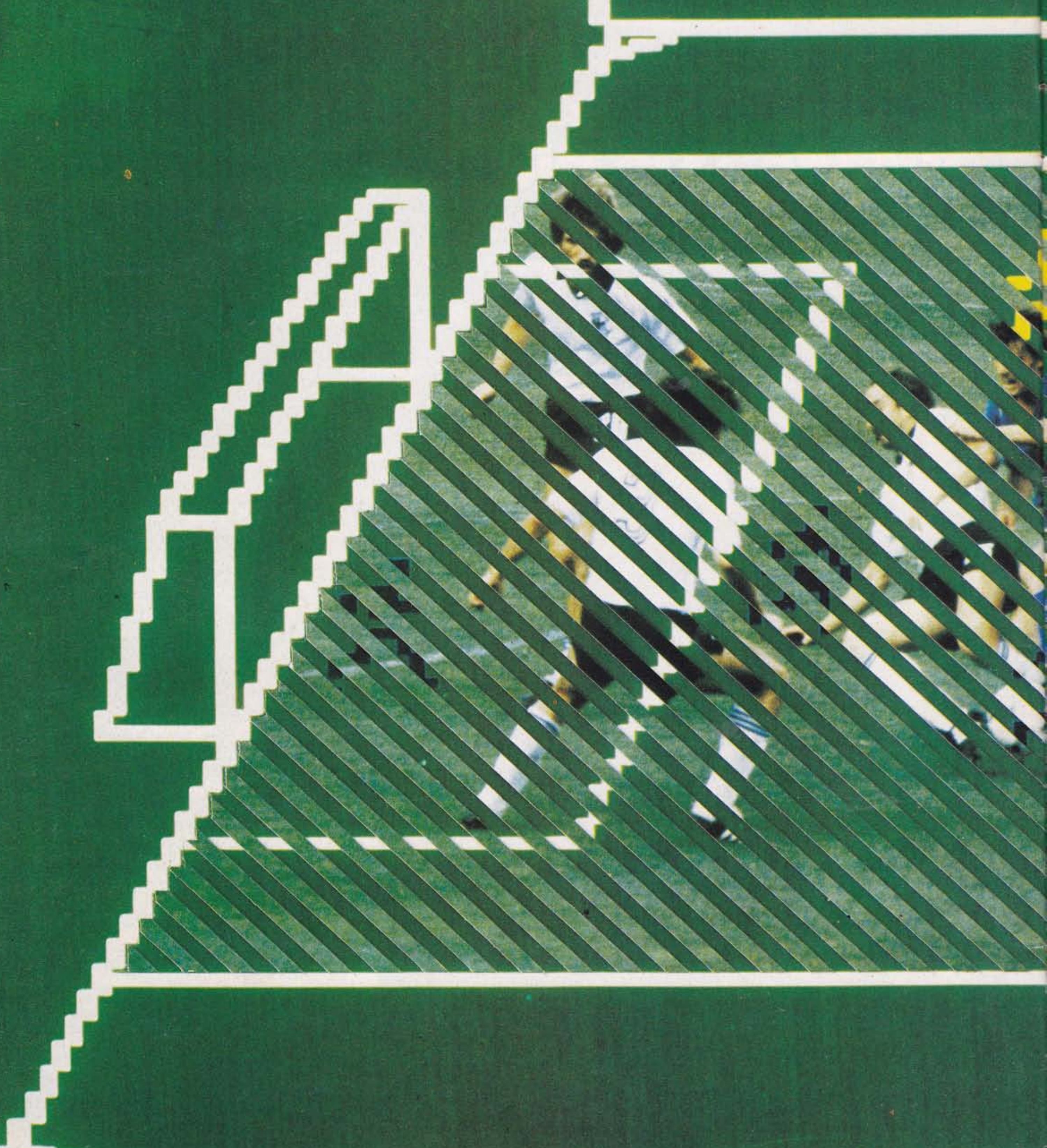
„Mann des Jahres" ist . . . der Computer

Seit 55 Jahren präsentiert das renommierte amerikanische Nachrichtenmagazin „Time" zum Jahresanfang auf dem Titel den „Mann des Jahres".
Von vier Ausnahmen abgesehen, die symbolisch Menschen zeigten, die das gelaufene Jahr geprägt hatten, so etwa 1956 der ungarische Patriot, wurden immer Persönlichkeiten gezeigt. Auch diesmal, so „Time"-Verleger John A. Meyers in seinem Leitartikel, hätte es mehrere „menschliche Kandidaten gegeben ". Aber: „Keiner hätte das vergangene Jahr inhaltsreicher symbolisieren können oder wird in der Geschichte prägender bewertet werden als eine Maschine: der Computer."
Hintergrund: Allein in diesem Jahr wurden in den USA 2,8 Millionen Computer verkauft, die in Schulen, Instituten, Betrieben, vor allem aber als Heim- und Personal-Computer eingesetzt werden.

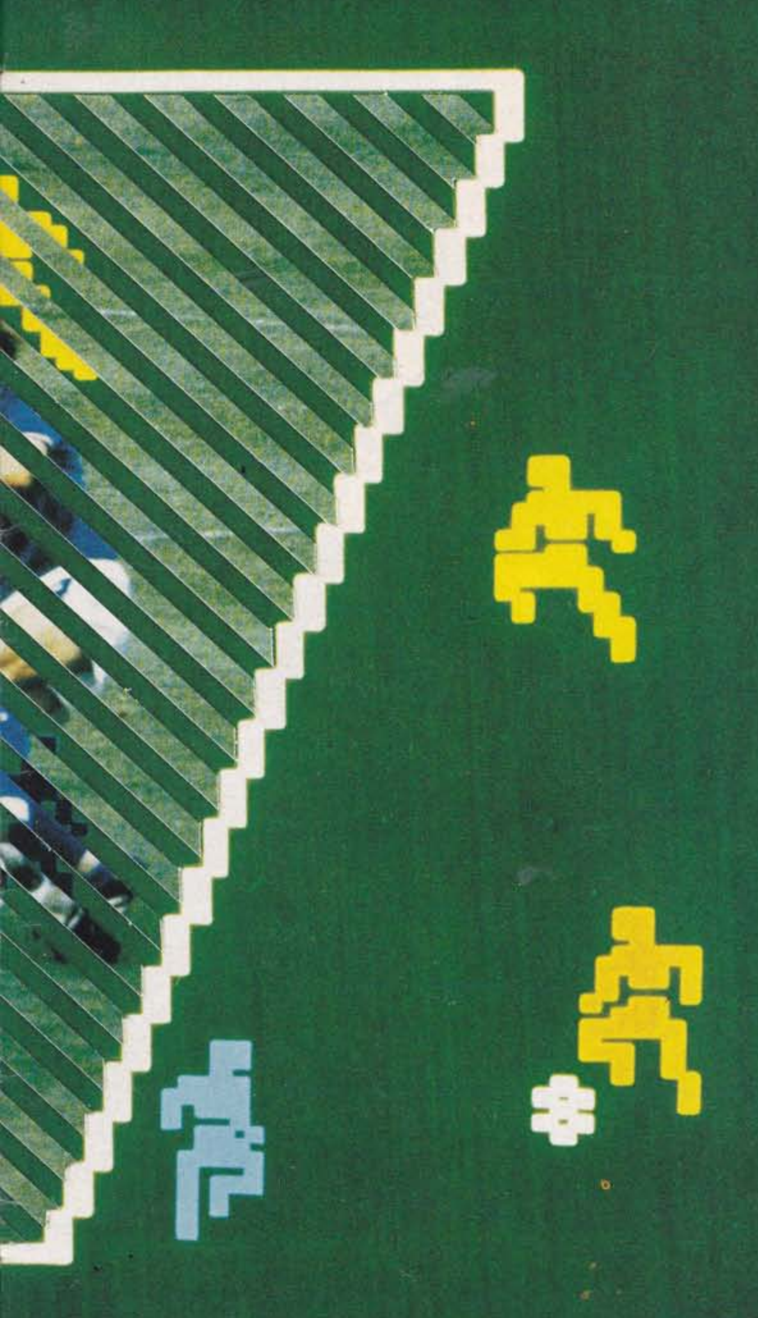
Millionär mit Computer-Programmen

Unter der Zeile „Wie Programmierer reich werden" berichtete „Time" in der Ausgabe No. 50/82, was freie Programmierer verdienen.
Der 29jährige Les Freed etwa entwickelte ein Programm, mit dem Computer untereinander kommunizieren können. Der seinerzeit 15jährige Jeff Gold schrieb ein Programm, das das Geheimnis von Rubiks Zauberwürfel löste. Freeds Programm brachte über eine Million Dollar ein und Gold, der ein zweites Programm schrieb, das Programmdiebstahl unmöglich macht, verdient 2.000 Dollar pro Woche.
Textverarbeitungsprogramme wie Word-Star (für den Apple) und Geschäftsprogramme wie VisiCalc brachten den Programmierern ebenfalls ein Vermögen.
Fazit: Mit dem Home-Computer kann man fast spielend Geld verdienen. Ideen muß man eben haben.

BUNDESLIGA



FÜR ZUHAUSE



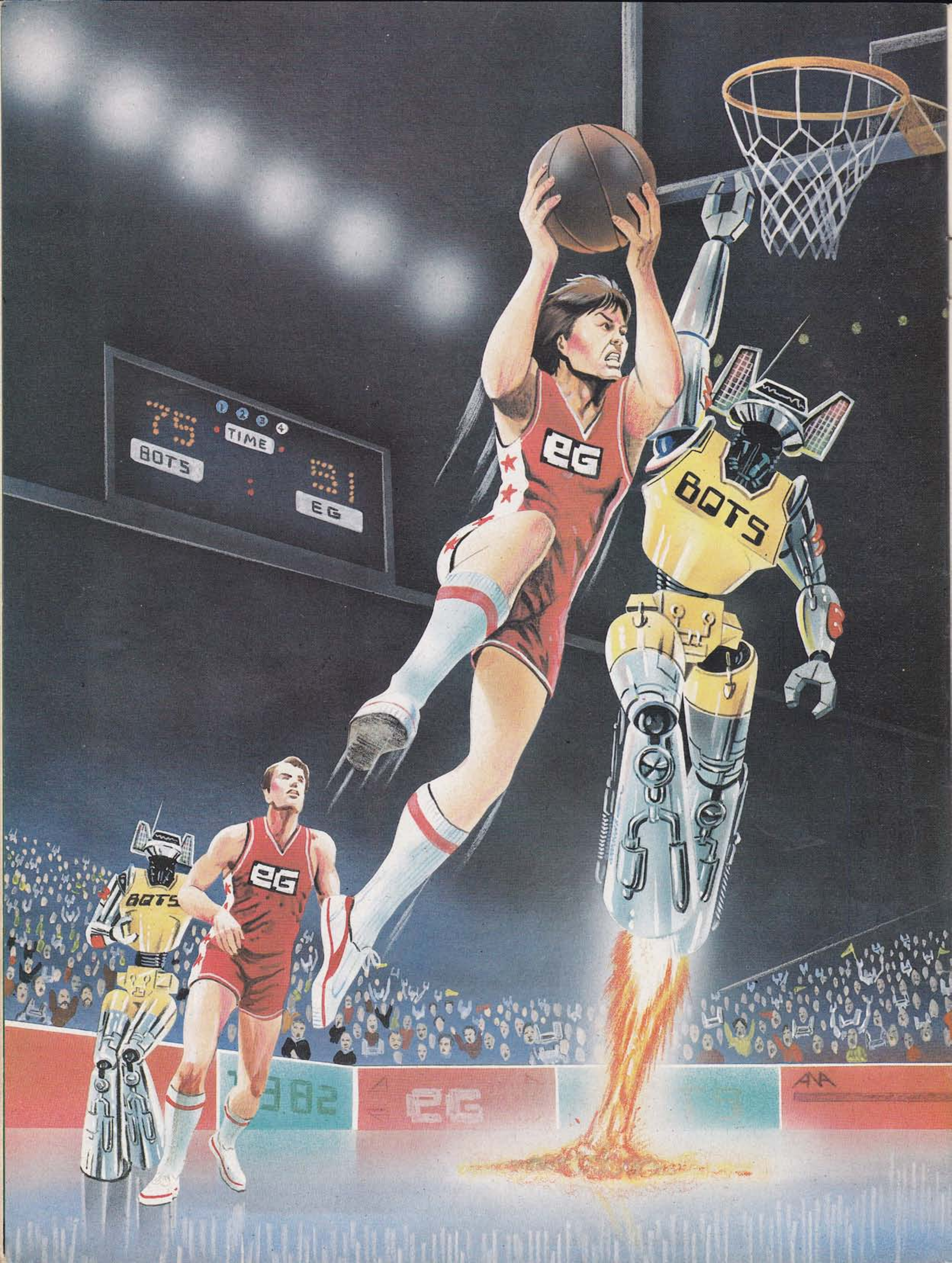
Wissen Sie noch, damals? Da stürzten wir uns in die U- oder Straßenbahn, standen in einer langen Schlange vor den Kassen des Stadions, um eine Eintrittskarte zu bekommen und landeten schließlich auf dem Stehplatz. Und all das nur der 22 Akteure wegen, die wir aus der Ferne sahen. Heute ist das anders: ProgrammCassette in den Computer, die Ärmel hochgekrempelt, Anpfiff und los.

Was ist des Videocomputerspielers liebstes Kind neben aktionsgeladenen Weltraumspielen und witzigen Comicjagden durch Labyrinthe? Richtig: Der Sport in allen Spielarten. Werfen wir einen Blick in die kurze, dabei so aufregende Videospielgeschichte, wird uns sofort klar: **Pong**, der Urgroßvater aller Telespiele war zugleich der erste Telespiel-Sportsmann. Aus ihm entwickelte sich schließlich alles andere.

Tennis war die konsequente Fortführung des *Pong*-Gedankens. Es lag dann nahe, das Grundspiel nochmals zu modifizieren und die Varianten **Squash** und **Pelota** zu nennen. Die Bezeichnung **Tischtennis** indes mutete fast schon als Unverschämtheit an. Im weiteren Sinne gehört auch das **Tontaubenschießen** zu den Sportspielen, wenn auch der Bezug zur Bundesliga fehlt. Die technische Ähnlichkeit all dieser Spiele brachte die Konstrukteure auf die Idee, sogenannte Multispielgeräte zu bauen, die Auswahlmöglichkeiten hatten.

Von Amateuren dritter Klasse zur Bundesliga

Selbst in der Telespiel-„Steinzeit" gab's bereits ein „Fußballspiel". An unserer Titelzeile gemessen und mit den heutigen Möglichkeiten verglichen, entsprach das in etwa der Amateurliga dritter Klasse. Und dann

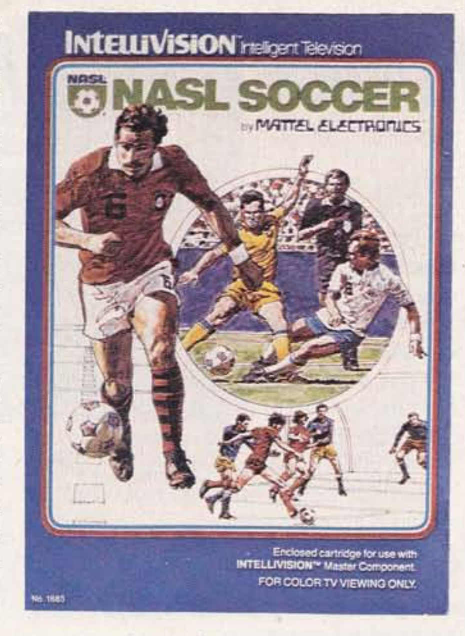


75
TIME
BOTS
91
EG
EG
BOTS
EG
BOTS
EG

wurde – Folge der Technik – langsam aber sicher die Amateuroberliga angesteuert.
Seit September vergangenen Jahres ist auf dem heimischen Bildschirm auch die Bundesliga Wirklichkeit geworden. Nicht mit dem „Aktuellen Sportstudio" oder ähnlichen Sendungen, sondern mit Intellivisions **Soccer.** Wer dieses VideoComputerspiel einmal über volle 90 Minuten erlebt hat, sah, welche spannenden, mitreißenden Spielmomente möglich sind, wird zugestehen, daß der Vergleich „Bundesliga" stimmt.
Wo sonst sind Dribbeln, Pass-Spiel und schnelle Konter möglich? Und die „Kamera" verfolgt Angriffsspiel und Abwehr auf dem Elektronenrasen. Wie im richtigen Fußballstadion jubelt und pfeift die Menge der Zuschauer. Die Schiedsrichterpfeife schrillt bei Fouls echt. Kurz: Fußball-Wirklichkeit der Spitzenklasse.

Nach dem Heimspiel die Revanche auswärts

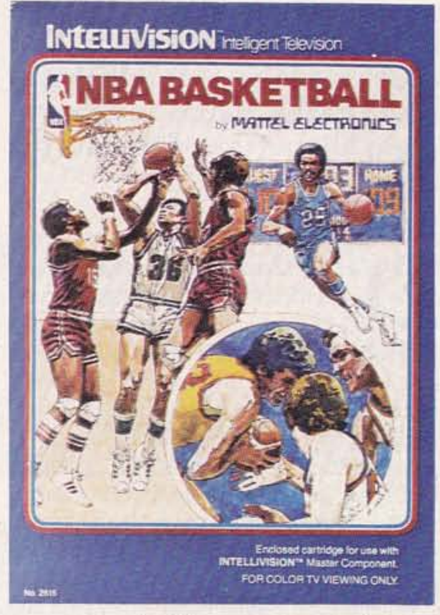
Natürlich ist auch beim Bildschirm-Fußball Training erforderlich, um auf vorderen Tabellenplätzen zu rangieren. Natürlich gibt's nach schweißtreibenden 90 Minuten auch bei Soccer hängende Köpfe auf Verliererseite. Schön aber ist, daß – falls die Kondition reicht – gleich nach dem Heimspiel die „Auswärts"-Revanche erfolgen kann. Und da sieht möglicherweise dann alles ganz anders aus. Diese enthusiastische Schilderung von Intellivisions Soccer kommt nicht von ungefähr. Die anderen Sportspiele der Mattel-Tochter können sich mit diesem VideoComputerspiel-Hit durchaus messen.
Ihnen allen gebührt das Prädikat „hervorragend", bezogen auf Grafik und Sound. Bundesligareif ist auch die Cassette **NBA Basketball,** eine aufregende Jagd nach Körben, bei der Blocken, Sprung- und Standwürfe möglich sind. Um die gegnerische Mannschaft zu bezwingen, muß man natürlich wiederum trainieren; so etwa exaktes Zuspiel üben und die Tricks des Gegners kennen bzw. erahnen.



Bei Fouls geht's zwei Minuten auf die Bank

Nach einem Paß stürmt man rasch nach vorn, bevor die gegnerische Verteidigungslinie sich formiert hat. Zu lang dürfen die Pässe nicht sein, denn die andere Mannschaft stört rasch. Aber das führt schon in den Bereich „Strategie & Taktik". Zu den derzeit wohl besten Mannschaftsspielen überhaupt, was Wirklichkeitsnähe durch grafische Umsetzung anbelangt, gehört sicherlich die **NHL Hockey**-Cassette. Ein packendes, schnelles Eishockeyspiel. Fouls werden wie auf dem richtigen Eis geahndet. Da muß man eben zwei Minuten auf die Bank. Deshalb sollte man keinen Gegner, der nicht im Puck-Besitz ist, angehen.

In Sportspielen, es muß noch mal gesagt werden, ist Intellivision zur Zeit ganz vorn. So begeistert selbst eine zuweilen als roh empfundene Sportart, das **Boxen** auf der gleichnamigen Cassette. Ob Finte, linke oder rechte Gerade und Haken – der Mikroprozessor bringt's lebensecht auf den Bildschirm. Und: Der Computer zählt aus.
Die **Tennis**-ProgrammCassette setzt ein Training voraus, das einem richtigen Ten-



nistraining gleichkommt. Da will der Aufschlag – hart oder weich – ebenso geübt sein, wie die Rückhand und das Spiel am Netz. Und den gewählten Schwierigkeitsgrad, etwa „Inner Center Court", und damit den Spielpartner Computer gilt es erst einmal zu schlagen.

Wer Sport am Bildschirm gern spielt, der erlebt mit Intellivision die Bundesliga von ihrer schönsten Seite.

„Commander: wir haben keinen Treibstoff mehr!"

Immer raffiniertere, immer perfektere Spielmöglichkeiten liefern die Videospiel-Computer der sogenannten neuen Generation. Letzter Clou von Intellivision: Das Steckmodul IntelliVoice. Nach Farbe, Raum und Bewegung kommt jetzt Sprache ins Spiel.

Der Weltraum mit funkelnden Sternen, blitzenden Raumschiffen und dem dumpfen Brummen oder schrillen Piepen der Raumschiffaggregate ist auf dem Bildschirm längst Videospiel-Alltag. Und wir sind an galaktische Karten, Hypersprünge und heranrasende gegnerische Sternenkreuzer gewöhnt. So gesehen wäre die neue Intellivision Programm-Cassette **Space Spartans** nichts besonderes.

Spätestens dann aber, wenn die Stimme des Bord-Computers beim Anflug auf das Planquadrat Omega Vier mitteilt, daß wir mit einer acht Schiffe starken gegnerischen Formation zu rechnen haben, die in Angriffslinie fliegt, wissen wir, was da anders ist. Denn diese Stimme kommt laut und deutlich aus dem kleinen Kasten, der rechts in die Intellivision-Konsole gesteckt wird: aus IntelliVoice, dem Voice Synthesis Module. Die ProgammCassetten werden ihrerseits in das Steckmodul geführt. Damit ist die richtige Verbindung wieder hergestellt.

Space Spartans, das erste Spiel dieser neuartigen Cassetten, ähnelt im Grundgedanken dem **Space Battle** (Alarm im All). Ergänzt wurde das Spiel um die galaktische Karte, der der Radarschirm weichen mußte. Weiterhin lassen sich über die Tastenschablone Zustände, Stationsberichte quasi abrufen, auf die eine männliche bzw. weibliche Synthetikstimme Auskunft geben.

Von selbst meldet sich der Bordcomputer dann, wenn durch Treffer lebenswichtige Einrichtungen beschädigt sind oder z. B. der Treibstoff zuende geht.

Bomb Squad

heißt die zweite Cassette der IntelliVoice-Reihe. Ein (amerikanisches) Feuerwerkerkommando muß Bomben entschärfen. Unter den Zuschauern befindet sich ein (natürlich kommunistischer) Agent, der passende Bemerkungen zu diesem Unterfangen macht, wie „Das schaffen die doch nie!"

Der TeleMatch-Redaktion stand zur Beurteilung lediglich die amerikanische Version von *Space Spartans* zur Verfügung. Sicherlich eine recht interessante Erweiterung der Spieldimension, wie wir meinen. Und doch in gewisser Hinsicht etwas enttäuschend, da der Sprachschatz sehr begrenzt ist.

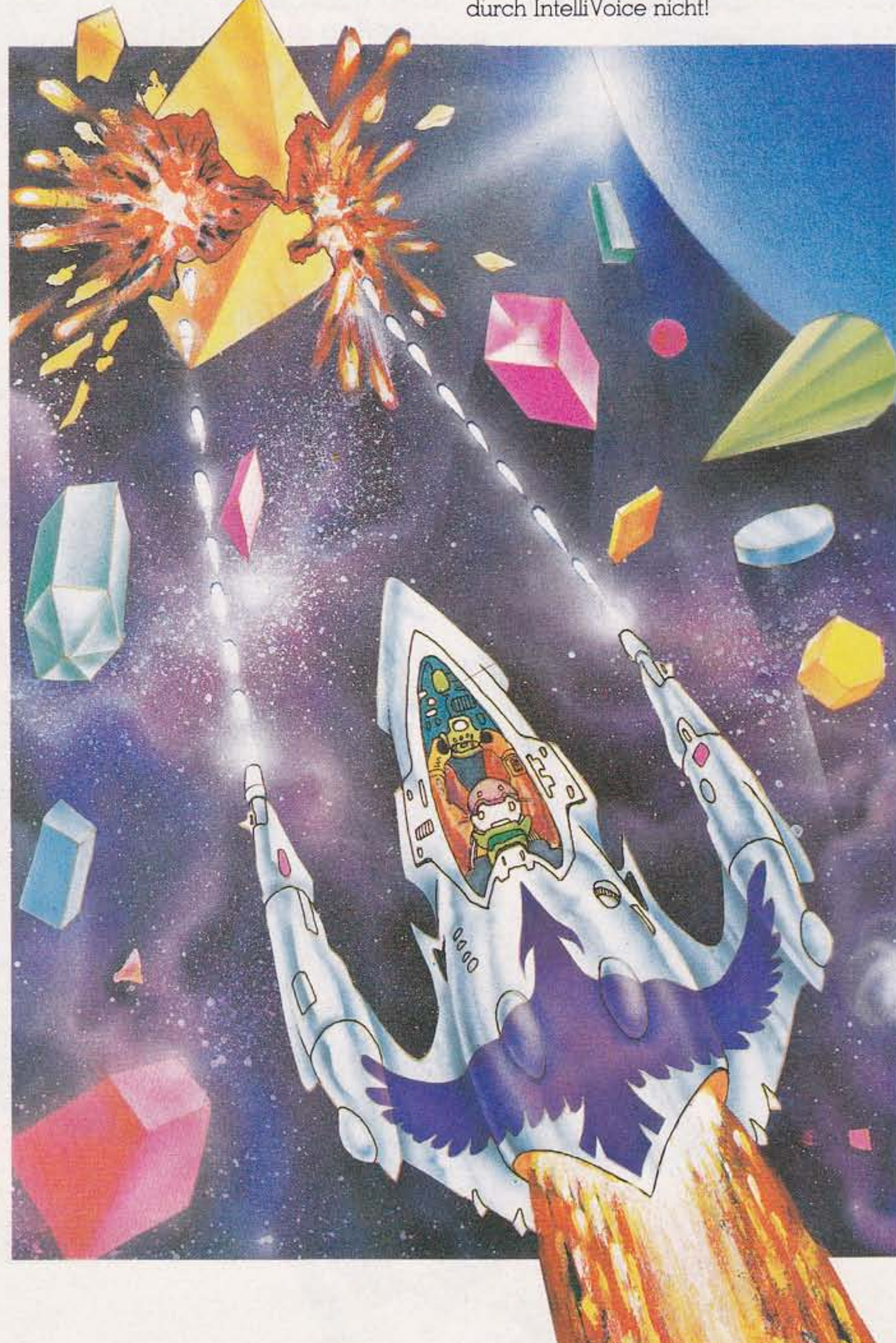
Das IntelliVoice-Modul wird etwa ab Mai lieferbar sein. Kostenpunkt: rund 200 Mark. Die Preise für die IntelliVoice-Cassetten dürften bei 150 bis 160 Mark liegen.

Die dritte **Tron**-Cassette (Solar Sailor) ist voll auf IntelliVoice abgestimmt. Bei Redaktionsschluß hatten wir noch nicht definitiv erfahren können, wann sie in Deutschland erhältlich sein wird. Vermutlich geht es um jene Sequenz aus dem Disney-Film „Tron", bei dem Sark die Freunde Flynn und Tron mit seinem Kreuzer jagt.

Für bemerkenswert und anerkennenswert halten wir, daß Mattel Electronics Deutschland sich entschlossen hat, die ProgrammCassette **B 17** nicht zu übernehmen. Warum? Nun, in den USA fliegen die schweren Bomber vom Typ B 17 einen Bildschirm-Angriff nach dem anderen. Wo das spielt? In Deutschland. Wann? In der Endphase des Zweiten Weltkriegs. Das müssen wir wirklich nicht haben.

Hüben wie drüben für das laufende Jahr angekündigt sind **Minotaur** und **Land Battle.** Darüber nach der Consumer Electronic Show mehr.

Und um abschließend keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: Normale Intellivision-Cassetten lernen das Sprechen auch durch IntelliVoice nicht!



Pack den Tiger in den Tank! Tigervision ist Super für ATARI. Zum Beispiel Threshold oder River Patrol 84 DM inkl. Kosten. „Tankstelle": Postlagerkarte 065391 A, 4330 Mülheim 1

ATARI-Sonderpreis: PAC-MAN 125 DM. Zahlung mit V-Scheck über DM 125 oder gegen Rg. zzgl. 3 DM Unkostenanteil. Schreiben Sie an: Postlagerkarte 065391 A, Mülheim 1

Verkaufe Video-Spiel VC 4000 interton + 14 Cassetten Preis 495,– DM, Telefon 030/ 3 63 03 98

Atari's Pac Man für 50 DM Bowling, Hindernisrennen je 30 DM, Space Invaders 40 DM, Defender, Missile Comand, Combat, Asteroids, Adventure und Atari-Telespiel nach Preisangebot zu verkaufen. H. Brändle, Schulstraße 69, 7961 Riedhausen

ATARI - Das Super-Telespiel
Grundgerät inkl. Joysticks nur 343,-

Programm-Cassetten, auch „Activision" sehr günstig, z. B. „Defender" nur **125,-**

Film- und Video-Service
Postfach 1304
3550 Marburg (Lahn) 1

Suche ATARI 400-800, Neu/gebr. auch ausgebaut bis 48 K RAM Gerd Richert, Schaafdrift 10, 2857 Langen-Sievern

Philips G 7000 + 15 Cass. u.a. Computer, Laufschr., Billard, Ski, Las Vegas, Golf, Samurai, Poker, Millionenspiel, Krieg i. Weltr., Neupr. ca. DM 1300. Für DM 750 abzugeben. Tel. 040/ 82 82 05

ATARI 400/800 Software-Tausch. Liste anfordern. Suche Anleitungen zur gesamten ATARI Software. Shamus Disk 50 DM. Dateiprogr. Disk 17 DM. Apple Joystick M. frei belegbarem Keyboard + Progr. 78 DM bei D. Hackenbroch, 5 Köln 91, Rolshover Kirchw. 58, Tel. 0221/8 30 30 91

SPIELAUTOMATEN ALLER ART

Holen Sie sich die faszinierende Welt der modernen Freizeitgestaltung ins Haus! Bei uns erhalten Sie preiswert original Spiel- und Unterhaltungsautomaten (Flipper, Geldspieler, Videoautomaten, Billard, Kicker, Musikboxen, etc.) Sämtliche Neu- und Gebrauchtgeräte sind privat und gewerblich nutzbar. Bitte rufen Sie uns an – wir nennen Ihnen den Preis. Automaten-Service-Schmidt, Gerhard-Hauptmann-Str. 15, 3156 Hohenhameln, Tel. 05121/ 5 86 26 oder 05128/70 61

COMPUTER-SPIELE

machen mehr aus Ihrer Freizeit! Bei uns finden Sie zu absoluten Sparpreisen vom ATARI-Telespiel-Programm über die neuen Spiele-Cassetten von Imagic, Parker und Activision alles, was Ihre Freizeit zum Vergnügen werden läßt.
Testen Sie uns. Fordern Sie unseren Gratiskatalog KV an.

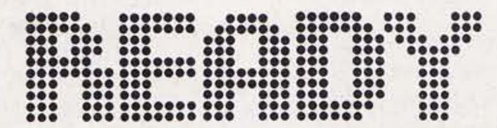
Video- und Computerspiele Spezialversand
Hannoversche Straße 26, 3200 Hildesheim.

ATARI PRIVAT-COMPUTER

Heiße Super-Angebote für Telespiel-Fans:

ATARI 400 - 16K RAM	DM 995,-
ATARI 400 - 48K RAM	DM 1350,-
ATARI 800 - 16K RAM	DM 1995,-
ATARI 800 - 80K RAM	DM 2350,-
ATARI 410 Cass.-Recorder	DM 289,-
ATARI 810 Disk.-Station	DM 1550,-
ATARI Steuerknüppel (2)	DM 79,-
ATARI BASIC-Modul	DM 222,-
VOICE BOX m. Programm	DM 535,-
Protector (Disk/Cass.)	DM 95,-
Chicken (Disk/Cass.)	DM 95,-
Nautilus (Disk/Cass.)	DM 95,-
Shamus (Disk/Cass.)	DM 95,-
Dodge Race (Disk/Cass.)	DM 95,-

Sofort Gesamt-Liste anfordern. Wir liefern per Nachnahme zzgl. Postgeb.



Innocentiastr. 31 2000 Hamburg 13
Telefon (040) 410 60 02

Verkaufe für Interton VC 4000 die Spiele Fußball, Casino und Golf für je DM 50. Alle Spiele in bestem Zustand. Helmut Zeitler, Ostendorferstraße 11, 8400 Regensburg

ATARI 400/800 USA-Software Spitzenspielprogramme Tausch und/oder Verkauf billigst! Fordern Sie Liste an: Torsten Hillmann, Unterer Laubberg 13, 8701 Röttingen

TeleMatch-Markt

Kleinanzeigen kosten pro Zeile DM 3,50 (mit Wortzwischenräumen maximal 30 Anschläge). Der Mindestpreis pro Anzeige beträgt DM 21,—. Veröffentlichung erfolgt nur bei Vorkasse durch Überweisung auf das Geschäftskonto (siehe Impressum) oder durch Einsendung eines Schecks an den Verlag.

ANZEIGENAUFTRAG

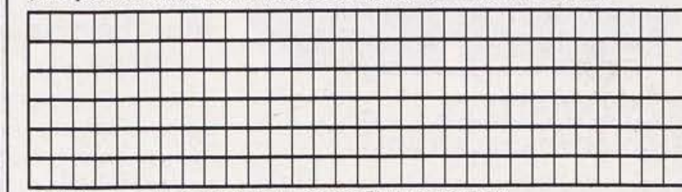
Zur Veröffentlichung im nächsten TeleMatch Heft
☐ Überweisung auf das Geschäftskonto ist erfolgt
☐ Scheck anbei (bitte ankreuzen)

Name ______________________

Stadt (   ) ______________________

Straße ______________________

Mein Textwunsch:
(bitte pro Buchstaben und Zwischenraum jeweils ein Kästchen benutzen)



(Falls Raum nicht ausreicht, bitte eigenes Blatt verwenden!)

Datum/Unterschrift

NEU: FROGGER sofort lieferbar!

Ein Super-Hit unter unseren Elektronikspielen. Der Spieler führt den Frosch mittels eines Steuerknüppels durch das Spielfeld. Auf dem Wege von der Wiese am unteren Spielfeldrand bis zu den Höhlen am Fluß oben versucht er alle lauernden Gefahren zu umgehen und so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Wichtig für geplagte Eltern: abschaltbarer Ton.
LINDY-Computerspiele, die Richtigen, die Gefragten. Informieren Sie sich ausführlich bei:
LINDY-Elektronik GmbH, Postfach 14 28, 6800 Mannheim 1, Telefon 06 21 / 2 68 51, Telex 4 62 060.



LINDY = 50 Jahre Erfahrung – Qualität – Garantie – Service

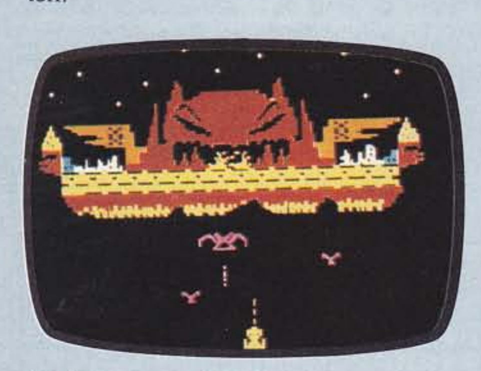


DAS PROGRA

TeleMatch hat die Imagic-Cassetten gründlich und kritisch getestet. Wir sind uns dessen bewußt, daß es dem Besitzer eines ATARI-Systems nichts nützt, zu erfahren, ob eine ähnliche Cassette für ein anderes System besser ist oder nicht. Bei der Beurteilung ist ausschlaggebend, welchen Rangwert ein Spiel im Vergleich mit den anderen für dieses System besitzt.

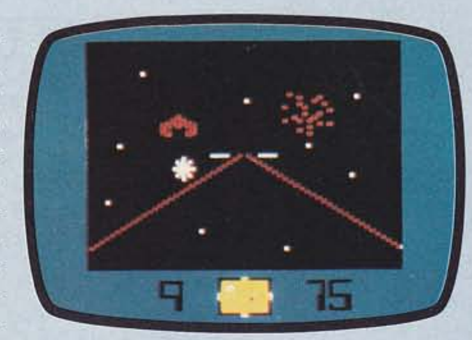
TRICK SHOT (für Atari): Die z. Zt. beste Billard-Simulation!

Das bislang einzige Imagic-Sportspiel ist Billard, im Videospielbereich im Augenblick nur noch bei PHILIPS in sehr einfacher Form vertreten. *Trick Shot* deutet an, daß verschiedene Billard-Varianten gespielt werden können. Das Queue wird durch einen kleinen Punkt hinter der Stoßkugel angedeutet. Er läßt sich mit dem Joystick beinahe beliebig plazieren, leider jedoch nicht völlig stufenlos. Die Stoßrichtung und -stärke ist in hohem Grad beeinflußbar. Am interessantesten dürfte die Zwei-Personen-Fassung sein; der Sieger wird durch einen eingeblendeten Pokal symbolisch prämiert. Gute Punktzahlen, d. h. wenige Versuche zu erzielen, erfordert viel Geschick – was will man von einem elektronischen Billard-Programm an Wesentlichem mehr erwarten?



DEMON ATTACK (für Atari): Dämonen greifen an

Eine der besten Imagic-Cassetten ist *Demon Attack,* in den USA bereits eine der meistverkauften Cassetten. Die Handlung spielt sich – natürlich – im All ab. Immer wieder andere „Flattervögel", eben die Dämonen, greifen in immer schwieriger zu bewältigenden Angriffswellen an. Faszinierend ist die Grafik. Obwohl man nichts anderes tun kann als ausweichen und schießen, ist dieses Spieleprogramm ein recht beeindruckendes – es sei denn, man lehnt diese – zugegeben – recht simple Art der „Ballerspiele" grundsätzlich ab. Bemerkenswert: Demon Attack kommt in diesen Wochen auch für Intellivision heraus – mit wesentlichen Steigerungen.



STAR VOYAGER (für Atari): „Sternenhimmel..."

Die neue deutsche Welle ist auf dem Video-Spiele-Bildschirm ein alter Hut. Innerhalb des Sternenhimmels dieser Cassette muß man unentwegt vorbeirasende „feindliche Raumschiffe" (warum eigentlich immer so aggressiv?) mit „Photonentorpedos" oder „Laserstrahlen" vernichten und sich selbst durch Sternpassagen hindurchlotsen. Bei dieser Variante des Atari-Spiels „Star Raiders" fehlen überraschende Gags: Man schießt, lenkt sein fiktives Raumschiff, und irgendwann ist's halt zu Ende...

FIRE FIGHTER (für Atari): Manche mögen's munterer...

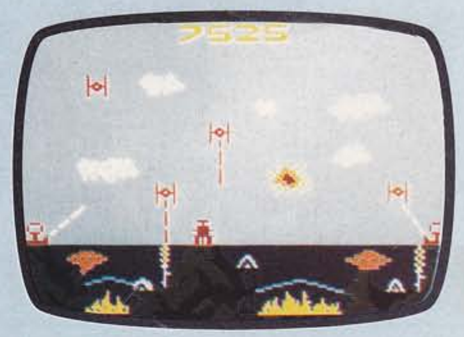
In einem – je nach Variante unterschiedlich hohen – Gebäude brennt's. Amadeus, der Feuerwehrmann, hat drei senkrechte Fensterreihen zur Auswahl, um mit begrenztem Wasservorrat im richtigen Augenblick dosiert seinen Schlauch einsetzen zu können und, wenn der Brand gelöscht sein sollte, den Eingeschlossenen per hochgekurbelter Leiter zu retten. Nur: Falls der Brand nicht gelöscht wird, rettet sich das Männchen von allein. Erfreulich zwar, aber doch irgendwie absurd! Entscheidend ist, in möglichst kurzer Zeit den Nachweis erbracht zu haben, als Feuerwehrmann nicht den falschen Beruf gewählt zu haben. Fazit: eine fade Cassette, die nach wenigen Spielerlebnissen ermüdet.

RIDDLE OF THE SPHINX (für Atari): Wo bleibt die ägyptische Action?

Es sieht wie handgekurbelt aus: Über den Bildschirm zieht sich von oben nach unten eine starre, platte, alles andere als dreidimensional wirkende ägyptische Landschaft. Der Spieler dirigiert einen müden Pharaonensohn durch die Gegend, der mit einem noch zu erheischenden Schatz den Tempel des Re erreichen muß, um Ägypten von einem Fluch zu befreien. Der Durst ist mächtig, und Diebe sind zahlreich, aber von Action ist weit und breit nichts zu sehen. Von neueren Videospielen darf man mehr erwarten an Spannung und Dynamik, und, wenn's geht, auch verständlichere Anleitungen.

ATLANTIS (für Atari): Stadt unter dem Meer

Pausenlos donnern feindliche Flugzeuge über den Bildschirm-Himmel von Atlantis, der Stadt, die vollständig unter Wasser liegt. Ihr Auftrag: Die Lebenszentren von Atlantis zu bombardieren. Dieses Vorhaben wird irgendwann auch gelingen, aber so lange wie möglich muß man versuchen, mit Abwehrraketen die Stadt am Leben zu erhalten. Die Angreifer attackieren in vier waagerechten Ebenen; ständig kommen sie eine Ebene weiter nach unten, es sei denn, sie werden rechtzeitig daran gehindert. Eine „Kriegs-Cassette", ja, aber wieder eine, bei der die Reaktion im Vordergrund steht. Die Grafik beeindruckt!



ATLANTIS (für Intellivision): Mehr Variationen, schönere Grafik!

Der Spielgedanke entspricht dem der für das Atari-System konzipierten Cassette. Neu: Das dreifache Display (Tag, Dämmerung, Nacht) – die variantenreichere Handlung – das optisch Ansprechendere. So

AMM VON IMAGIC

werden am Schluß nicht nur die Punkte festgehalten, sondern auch die überlebten Tage registriert. Bei Nacht fahren Suchscheinwerfer den Himmel ab und entlarven die Angreifer nur für kurze Augenblicke. Das mittlere der drei Verteidigungssysteme ist nicht starr, sondern ein mobiles kleines Flugschiff, das rechtzeitig wieder zum Auftanken zurückkehren muß. Lassen wir die Handlung einmal außer acht (sie muß jeder für sich einschätzen): Derzeit gibt es nur sehr wenige Cassetten, welchem System auch immer sie zugehören mögen, mit derart beeindruckender Grafik!

BEAUTY & THE BEAST
(für Intellivision):
„Donkey Kong" rückt näher

Mit *Beauty & The Beast* liegt ein ernstzunehmender Vorgeschmack auf *Donkey Kong* bereit! Unschwer ist das berühmte Vorbild zu erkennen, und doch unterscheidet sich der Ablauf dieser Cassette zumindest ein wenig davon.
Immer höher hinauf muß das brave Männchen, um aus der Hand eines affenähnlichen Unholdes das (laut Anleitung hübsche, in der Grafik als solches nur zu erahnende!) Mädchen zu befreien. Das Gebäude, auf das sich die Bestie zurückgezogen hat, besteht aus elf mal vier Stockwerken! Das Männchen muß über Hindernisse springen sowie Fledermäusen, Ratten und Vögeln ausweichen. Dafür bekommt es durch erhaschte Herzen des Mädchens Sonderpunkte und -kräfte und kann durch sich plötzlich öffnende Fenster die Stockwerke erklimmen. Ein ansprechender Mattscheiben-Spaß!

COSMIC ARC (für Atari):
Das Spiel geht weiter

Ist man am Ende geschlagen, so geht es doch weiter: Bei *Cosmic Arc* (und übrigens auch **Atlantis**) ist ganz kurz ein entfliehendes Raumschiff zu sehen. Überlebende für ein neues Spiel? In jedem Fall ein Gag! Die vielleicht beste der Atari-bezogenen Imagic-Erstlinge entführt den Spieler auf fremde Planeten mit dem Auftrag, die dort lebenden Bewohner zu retten. Zunächst muß man sich Meteoriten erwehren, dann landet man auf einem Planeten und „beamt" die winzigen, lustig hin und her eilenden Kreaturen an Bord des Raumschiffes, ohne nach Möglichkeit vom planetarischen Abwehrsystem erfaßt zu werden. Ein Spiel mit zwei verschiedenen Displays!

Die Testergebnisse auf einen Blick

Wir bewerten nach dem Schulnotensystem: 1 ist die beste, 6 die schlechteste Note. In Grenzfällen werden Spielwitz und Action höher bewertet als Sound und Grafik, da diese von der Leistungsfähigkeit des Systems abhängen.

TRICK SHOT						
Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	2	(3)	4	5	6
Spielwitz	1	2	(3)	4	5	6
Urteil	1	2	**(3)**	4	5	6

FIRE FIGHTER						
Grafik	1	2	(3)	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	2	3	(4)	5	6
Spielwitz	1	2	3	(4)	5	6
Urteil	1	2	3	**(4)**	5	6

RIDDLE OF THE SPINX						
Grafik	1	2	3	(4)	5	6
Sound	1	2	3	(4)	5	6
Action	1	2	3	(4)	5	6
Spielwitz	1	2	3	(4)	5	6
Urteil	1	2	3	**(4)**	5	6

STAR VOYAGER						
Grafik	1	2	3	(4)	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	2	(3)	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	(4)	5	6
Urteil	1	2	3	**(4)**	5	6

DEMON ATTACK (für Atari)						
Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	(2)	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	(3)	4	5	6
Urteil	1	2	**(3)**	4	5	6

ATLANTIS (für Atari)						
Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	(2)	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	(3)	4	5	6
Urteil	1	2	**(3)**	4	5	6

COSMIC ARC						
Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	(2)	3	4	5	6
Spielwitz	1	(2)	3	4	5	6
Urteil	1	**(2)**	3	4	5	6

ATLANTIS (für Mattel)						
Grafik	(1)	2	3	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	(2)	3	4	5	6
Spielwitz	1	(2)	3	4	5	6
Urteil	1	**(2)**	3	4	5	6

BEAUTY & THE BEAST						
Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	(2)	3	4	5	6
Action	1	(2)	3	4	5	6
Spielwitz	1	(2)	3	4	5	6
Urteil	1	**(2)**	3	4	5	6

MICROSURGEON						
Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	2	3	(4)	5	6
Spielwitz	(1)	2	3	4	5	6
Urteil	1	**(2)**	3	4	5	6

MICROSURGEON
(für Intellivision):
Jeder sein eigener Doktor

Eine der ungewöhnlichsten Cassetten überhaupt ist *Microsurgeon:* Man erhält – als behandelnder Arzt – einen Patienten mit unterschiedlichen Wehwehchen. In kürzester Zeit schickt der Arzt seine Micro-Sonde in den Körper des Patienten, von dem man auf dem Bildschirm immer nur einen Teil sieht, genauer: in die Blutbahnen. Im Gehirn kann es kritisch zugehen, im Herzen, in der Lunge, der Leber, der Galle usw. Der Grad der Gefährlichkeit, der sich ständig ändern kann und sofortiger Behandlung bedarf, ist per Tastendruck ablesbar. Bakterien, Gallensteine, Bandwürmer, Tumore oder Viren müssen beschossen werden, um den Zustand des Patienten zu verbessern. Die Punktezahl am Ende – sehr kompliziert ausgeklügelt! – ist beinahe Nebensache: man hält den Patienten am Leben.

STRATEGIE UND TAKTIK





So fängt man mehr Rinder bei Stampede

von **FRANK TETRO jr.**

Bei *Stampede* darf man sich als Cowboy fühlen. Folglich geht's darum, eine Rinderherde so lange wie möglich vor sich herzutreiben und dabei zu versuchen, so viele Rinder wie möglich zu fangen. Auf der linken Seite des Spielfeldes hat der Reiter völlige Bewegungsfreiheit. Hier muß er darauf achten, daß keines der Langhörner hinter ihm zurückbleibt, also am linken Bildschirmrand verschwindet. Sind erst einmal drei Rinder dem elektrischen Reiter entwischt, ist das Spiel vorbei – es sei denn, man hat sich Extra-Rinder als Bonus verdient. Das setzt aber voraus, daß mindestens 1.000 Punkte erreicht wurden.

STAMPEDE
Activision/Atari VCS



Der Cowboy wird mit dem Joystick auf- und abwärts bewegt. Mit dem Aktionsknopf läßt sich das Lasso werfen. Videospiel-Cowboys haben so zwei Möglichkeiten, die durchgehende Herde in den Griff zu be-



kommen. Entweder sammelt man durch Einfangen der Rinder Punkte, oder man treibt sie durch einfaches Anstoßen, durch physischen Kontakt voran. Dabei aber Vorsicht: Macht man das nämlich zu oft, wird der Stier störrisch und springt nur ein kurzes Stück voran. Das kompliziert die Sache beträchtlich.

Vier Rinderarten sind mit von der Partie. Die hellbraunen Jerseys bringen jeweils 25 Punkte; für die mittelbraunen Guernseys gibt's 15 Punkte; lediglich drei Punkte wert sind die dunkelroten Herefords. Die spärlich vorhandenen, dafür aber besonders störrischen Black Angus stocken das Punktekonto um jeweils 100 auf. Was wäre *Stampede* ohne Hinernisse? Wie im „richtigen" Cowboyleben, ist auch auf dem Bildschirm dafür gesorgt, daß harte Männer nicht zur Ruhe kommen. Da ist einmal ein ausgebleichter Rinderschädel. Sobald das Pferd ihn berührt, stolpert es. Zum anderen, und das ist tückisch, spielen die Black Angus, die Einzelgänger, eine hinderliche Rolle. Alle anderen Rinder laufen von links nach rechts. Diese schwarzen Bestien aber stehen einfach still herum. Und wenn man sie nicht sofort einfängt, gelangen sie hinter einen. Dazu bringen sie das Pferd ebenso zum Straucheln wie die Schädel.

Was Neulingen bei diesem Spiel am meisten zu schaffen macht, sind die Black Angus, die an mehreren Stellen des Bildschirms gleichzeitig auftauchen. Keine Angst. Bei den Spiel-Varianten 1 und 2 erscheinen die schwarzen Rinder nach einem bestimmten Schema, das man sich leicht merken kann.

Das sieht so aus: Auf die hellbraunen Jerseys folgt eine Reihe mittelbrauner Guernseys und schließlich eine Reihe dunkelbrauner Herefords. Sobald man die Herefords gefangen hat, heißt es „Achtung, Hindernis!" Der Computer sucht nämlich nach dem letzten Kontakt mit den Herefords eine Zufallszahl zwischen eins und drei aus. Wird die eins gewählt, kommt der Schädel ins Bild. Bei zwei zeigt sich ein Black Angus. Wählt er die drei, bleibt man von Hindernissen verschont, und die Sequenz (also die hintereinander rennenden Rinder) wird wiederholt.

Wenn wir uns das merken und uns vergegenwärtigen, daß die Rinder stets auf sechs horizontalen Ebenen laufen, ist die Spieltechnik einfach: Bei Spielbeginn fangen wir bis auf die Herefords alles mit dem Lasso ein. Danach räumen wir die Reihen horizontal ab und warten, ob sich ein Black Angus, ein Schädel oder nichts am rechten Bildschirmrand zeigt. Auf diese Art bestimmt der Spieler das Spieltempo, denn die Rinder folgen ausschließlich diesem Muster.

Also, aufgesattelt und das Lasso bereitgehalten, denn bei einer Stampede gibt's für Greenhorns keine Gnade!



ZUR BELOHNUNG K

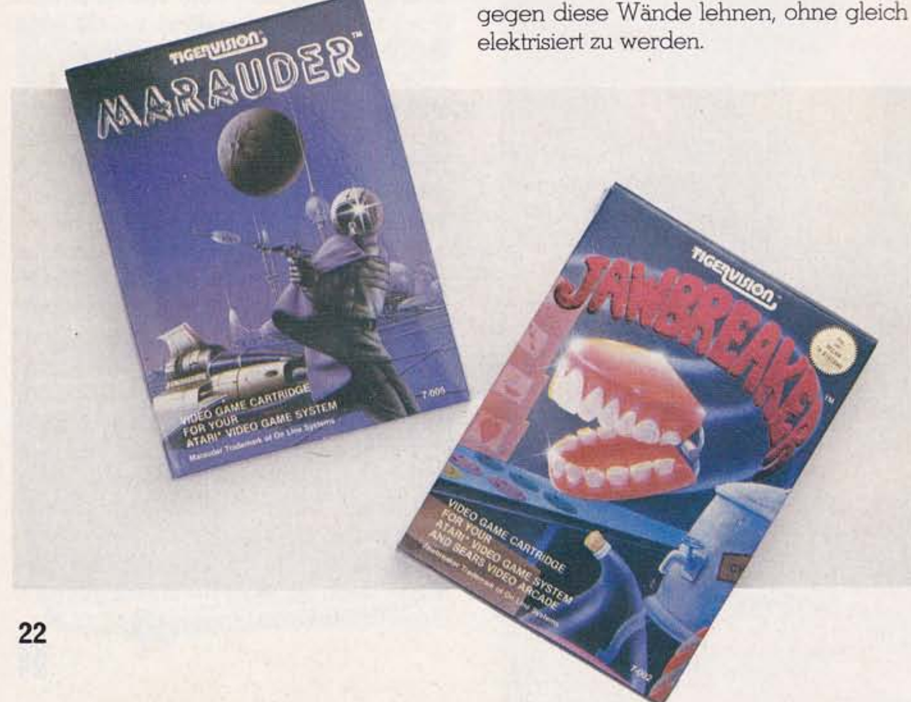
Wer die Wahl hat, hat die Qual. Diese Binsenwahrheit findet im Videospielbereich besonders im Cassetten-Angebot fürs Atari VCS-System ihre Bestätigung. Mit gleich vier Cassetten präsentiert sich der amerikanische Software-Hersteller TIGERVISION (Vertrieb: Hanimex) seit einigen Wochen bei uns. Weitere Spiele sind angekündigt. Wir wollten wissen, ob's sich lohnt, TIGERVISION in den Atari zu packen. In unserem Test haben wir die Programm-Cassetten des Newcomers mit vorhandenen verglichen. Hier das Ergebnis:

KING KONG – oder: Ein Tolpatsch namens Gorilla!

In acht sich nur durch Geschwindigkeit und Gefährlichkeit der Bomben unterscheidenden Varianten klettert ein eckiges braunes Wesen, das laut Anleitung besagter KING KONG – der berühmte Riesenaffe – sein soll, auf ein Gerüst (ein weiterer Blick in die Anleitung klärt auf: dies ist das Empire State Building – nun gut!). Der Affe hat offenbar ein Mädchen gefangen, zumindest irrt es im obersten Stockwerk hin und her. Mit drei Mattscheiben-Männchen versuchen Sie, das Mädchen zu retten und ins oberste Stockwerk zu gelangen. Dies ist leichter gesagt als getan, denn der Affe wirft Bomben hinab, über die Sie Ihr Männchen hüpfen lassen müssen.
Etage für Etage rollen diese Bomben hinunter und – was unberechenbarer ist – entgegen jeder physikalischen Logik sogar wieder hinauf. Überspringt Ihr Männchen andersfarbige, sogenannte magische Bomben, so bewirkt diese Magie, daß es eine Etage nach oben transferiert wird. Aufpassen, daß man nicht durch Löcher fällt! Sind Sie glücklich mit einem Retter oben angekommen, so erhalten Sie Bonuspunkte, die abhängig sind von der Schnelligkeit, mit der Sie es geschafft haben, und das Spiel geht – verschärft – weiter.
Die Handlung ist sicher reizvoll und herausfordernd; das etwas tolpatschige Gebaren des Affen, von seinem eher roboterhaften als affenähnlichen Aussehen ganz abgesehen, das zu langsame Abmühen der Männchen und die zu geringen Variationen lassen einen Vergleich mit „Donkey Kong" kaum zu.

MARAUDER – oder: Ritterspiele im All!

Stark orientiert an ATARI's „Berzerk" ist MARAUDER. Der Hersteller ist sich offenbar nicht völlig darüber im klaren, wer denn innerhalb der Spielhandlung nun der Angreifer ist: fremde Roboter (englischsprachiger Kartonagentext) oder Sie selbst, genauer: der Bildschirm-Spieler, der in die von Robotern verteidigte Base eingedrungen ist (deutsche Anleitung).
Wie dem auch sei: Für Weltraumspiele ist es selbstverständlich, daß möglichst viel geballert werden muß, um dem Ziel näher zu kommen. Da bildet MARAUDER keine Ausnahme. Der Weg in die Roboter-Zentrale ist zu finden, um das blinkende Energiezentrum des gegnerischen Waffensystems aufzuspüren. Neun Räume mit unterschiedlichen labyrinthartigen Gängen werden immer wieder betreten und an beliebigen Seiten verlassen. In jedem Raum tauchen, hinter Wänden zum Teil urplötzlich, Roboter auf, die auf den Bildschirm-Spieler Jagd machen. Im Gegensatz zu „Berzerk" darf man sich jedoch wenigstens gegen diese Wände lehnen, ohne gleich elektrisiert zu werden.



Testergebnisse auf einen Blick

Wir bewerten nach dem Schulnotensystem: 1 ist die beste, 6 die schlechteste Note. Das Urteil ist als Mittel der vier Bewertungskriterien zu sehen. In Grenzfällen werden Spielwitz und Action höher bewertet als Sound und Grafik, da diese von der Leistungsfähigkeit des Systems abhängen.

	1	2	3	4	5	6
KING KONG						
Grafik	1	2	3	(4)	5	6
Sound	1	2	3	(4)	5	6
Action	1	2	(3)	4	5	6
Spielwitz	1	2	(3)	4	5	6
Urteil	1	2	**(3)**	4	5	6
MARAUDER						
Grafik	1	2	3	(4)	5	6
Sound	1	2	3	(4)	5	6
Action	1	2	3	(4)	5	6
Spielwitz	1	2	3	(4)	5	6
Urteil	1	2	3	**(4)**	5	6
THRESHOLD						
Grafik	1	2	(3)	4	5	6
Sound	1	2	3	(4)	5	6
Action	1	(2)	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	(3)	4	5	6
Urteil	1	2	**(3)**	4	5	6
JAWBREAKER						
Grafik	1	2	(3)	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	(2)	3	4	5	6
Spielwitz	1	(2)	3	4	5	6
Urteil	1	**(2)**	3	4	5	6

In einigen Räumen laden aufblinkende „magische Rüstungen" dazu ein, in sie hineinzuschlüpfen, um für einige Sekunden vollkommen geschützt zu sein. Je mehr Roboter man ausschalten und je schneller man Energiezentren zerstören kann, desto höher ist die Punktzahl. Zwölf Variationen lassen wahlweise vier bis sechs Roboter sich unterschiedlich schnell bewegen.

THRESHOLD – oder: Das Problem, nicht aufhören zu wollen, aber zu müssen!

Im konventionellen Brettspiele-Bereich gibt es ein Spiel mit dem bezeichnenden Titel „Can't stop" (PARKER). Nicht aufhören kann man – zumindest bei den ersten Spiel-

KOMMT DIE ZAHNBÜRSTE

versuchen – bei THRESHOLD, einem weiteren Weltraum-Abschußspiel, das sich aber von MARAUDER wesentlich unterscheidet.
Innerhalb eines bunten seitlichen Lichterfeuerwerks müssen abstrakte Symbole (= unbekannte Gegner, was sonst!) mit dem eigenen Raumschiff, das in alle Richtungen manövriert werden kann, getroffen werden. Hat man die sechs Symbole der ersten Welle eliminiert, so schließt sich sofort eine zweite Angriffswelle an. Elf verschiedene Wellen mit je sechs Angreifern sind zu bewältigen, bevor sie sich in verschärfter Fassung wiederholen.
Das ist sicher der wesentliche Reiz dieser Cassette, die Parallelen aufweist mit der neuen, jedoch später erschienenen ACTIVISION-Cassette „Megamania" und auch ein wenig an ATARI's „Asteroids" erinnert. Bei THRESHOLD geht es von Anfang an eigentlich weniger um eine Weltraumhandlung, sondern mehr um eine interessante Herausforderung des eigenen Reaktionsvermögens.

JAWBREAKER – oder: Man muß sich schon durchbeißen können!

JAWBREAKER ist zweifellos die attraktivste der vorliegenden TIGERVISION-Cassetten, auch wenn man sie auf Anhieb einordnet in die Schublade der „Pac-Man"-Varianten. Dies geschieht sicher nicht grundlos, aber diese Variante ist originell.
Ein Gebiß schnappt sich in den waagerechten Gängen einer Schokoladenfabrik von Schokoladenriegel zu Schokoladenriegel. Lustig anzuschauende, mit Gesichtern versehene „Smilies" kommen dem Gebiß entgegen, um es am Schokoladen-Klau zu hindern. Der Genuß einer Vitaminpille, die gelegentlich auftaucht, läßt eben diese Smilies die Flucht ergreifen!
JAWBREAKER ist ein rasantes Spiel, das von Mal zu Mal schwieriger wird durch erhöhte Geschwindigkeit, welches der sechs Spiele auch angewählt wird. Es wird immer komplizierter, den Smilies auszuweichen, es sei denn, sich bewegende Türen zwischen den Gängen können erreicht und durchschritten werden.
Sind alle 135 Riegel gegessen, erscheint eine Zahnbürste und putzt selbsttätig das Gebiß, auf daß es frisch gesäubert auf ein Neues den nicht vorhandenen Magen füllen kann – ohne Frage ein Phänomen! JAWBREAKER ist bestimmt nicht als Alternative zu „Pac-Man" konzipiert worden. Das Spiel wird auch „Pac-Man"-Fans, von denen es ja mittlerweile sehr viele gibt, fesseln.

VANGUARD, exc

Die Welt der Geheim
vom Sofa au



…y Midway Mfg. Co., licensed by Namco-America, Inc.

…clusiv von ATARI®:

…nisse kann man jetzt …s erforschen.

Da strahlt Herr Jung. Bisher mußte er sich in den Spielhallen die Zähne ausbeißen, um in die Welt der Geheimnisse vorzudringen.

Aber jetzt bringt ATARI, nach PAC-MAN[2], DEFENDER[3], BERZERK[4] und PHOENIX[1], auch noch VANGUARD[1], die geheimnisvolle Welt, nach Hause. Als Video-Computer-Spiel, exclusiv von ATARI.

DEFENDER







ATARI hat jede Menge spannende und lustige ProgrammCassetten. Und laufend kommen neue dazu. Wie MISS PAC-MAN[5], GALAXIAN[1] und CENTIPEDE™.

Das ATARI® Video-Computer-System™ ist leicht zu handhaben. Es braucht nur am Antennen-Eingang des Fernsehers angeschlossen zu werden und schon geht es los.

In Kaufhäusern, Spielwaren- oder Fernsehgeschäften könnt Ihr ATARI ausprobieren. Ihr werdet Euren Spaß dran haben.

Wie werde ich Mitglied im ATARI®-Club?

Ganz einfach. Schreibt an den ATARI®-Club, Bebelallee 10, 2000 Hamburg 60. Die Mitgliedschaft ist kostenlos. Und lohnt sich auf jeden Fall.

Name: ....

Adresse: ....

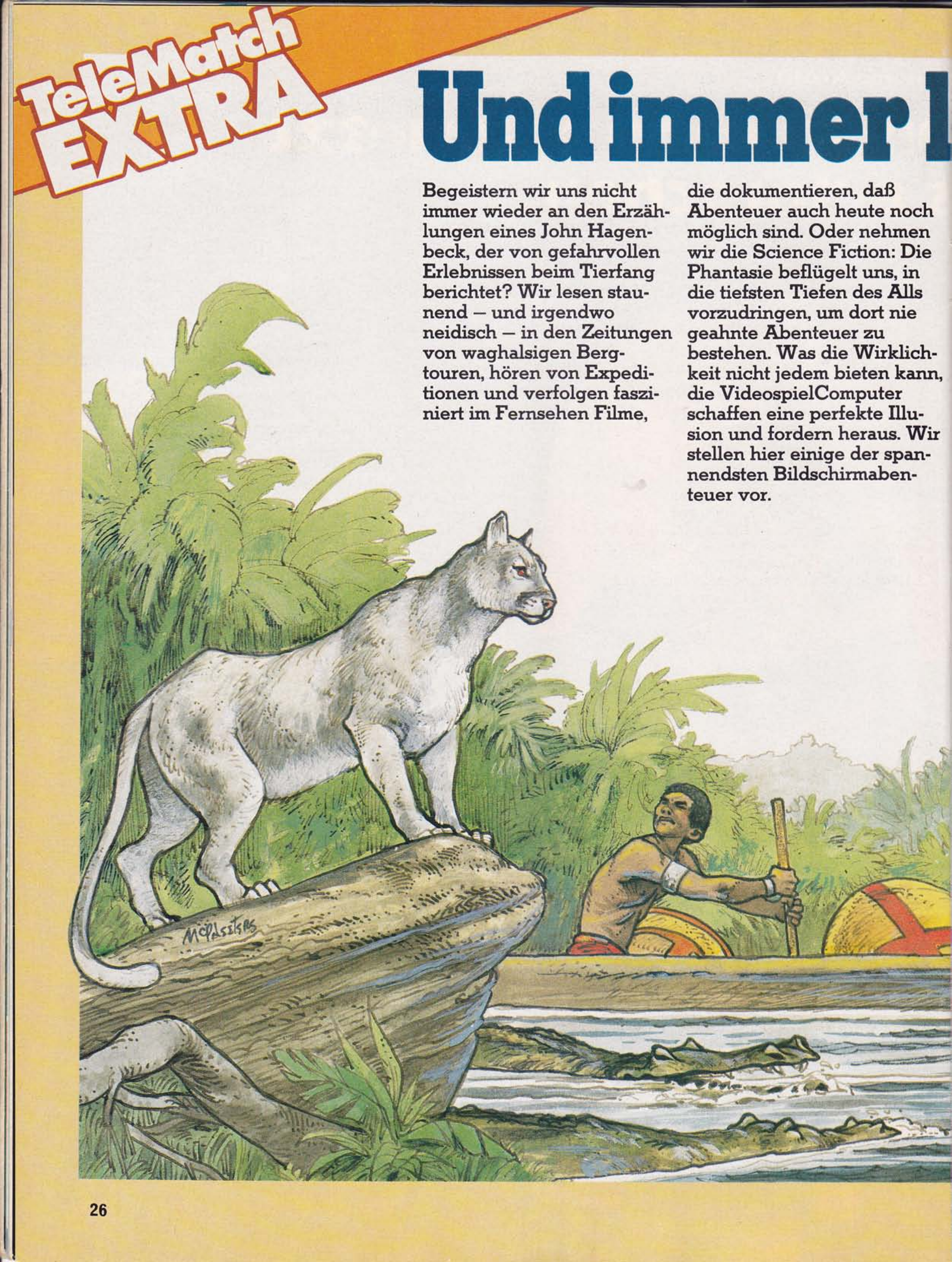
Ich habe schon ein ATARI® Video-Computer-System™
☐ ja ☐ nein

T1





Wir sind kaum zu schlagen.



Und immer l

Begeistern wir uns nicht immer wieder an den Erzählungen eines John Hagenbeck, der von gefahrvollen Erlebnissen beim Tierfang berichtet? Wir lesen staunend – und irgendwo neidisch – in den Zeitungen von waghalsigen Bergtouren, hören von Expeditionen und verfolgen fasziniert im Fernsehen Filme, die dokumentieren, daß Abenteuer auch heute noch möglich sind. Oder nehmen wir die Science Fiction: Die Phantasie beflügelt uns, in die tiefsten Tiefen des Alls vorzudringen, um dort nie geahnte Abenteuer zu bestehen. Was die Wirklichkeit nicht jedem bieten kann, die VideospielComputer schaffen eine perfekte Illusion und fordern heraus. Wir stellen hier einige der spannendsten Bildschirmabenteuer vor.

...lockt das Abenteuer

Pitfall! / Activision / Atari VCS / Intellivision

Vor wenigen Wochen erst wurde diese Cassette in den USA von den Lesern des „Electronic Games" zum besten Abenteuer-Videospiel des Jahres gewählt. Bei uns ist diese Cassette seit einigen Tagen zu haben.

Stellen Sie sich vor, Sie seien Pitfall Harry, der Mann, der auf der Suche nach geheimnisvollen Schätzen, auf der Jagd nach Punkten durch eine ständig wechselnde Urwald-Szenerie eilt. Der Lohn sucht und Abenteuer.

Ringsum lauern Gefahren: Giftige Schlangen, kollernde Baumstämme, Fallgruben (eben „Pitfalls"), Skorpione, Treibsand, Krokodile. Sie müssen Sümpfe durchqueren und haben dabei einen unerbittlichen Gegner: Die Zeit. Zwanzig Minuten bleiben Ihnen, diese Aufgabe zu lösen und die maximal 119.000 Punkte zu erreichen.

Pitfall! ist eine Herausforderung an Ihr Reaktionsvermögen. Das erste Videospiel mit über 200 verschiedenen Displays. Mit einer unglaublich realistischen Grafik. Kurz: Das beste Abenteuerspiel des Jahres '82 in USA hat alle Chancen, auch bei uns die Nummer Eins zu werden.

Haunted House / Atari / Atari VCS

Wie steht's denn mit einem mitternächtlichen Besuch in einem unheimlichen Haus? Vermissen Sie nicht mal zur Abwechslung eine Gänsehaut?

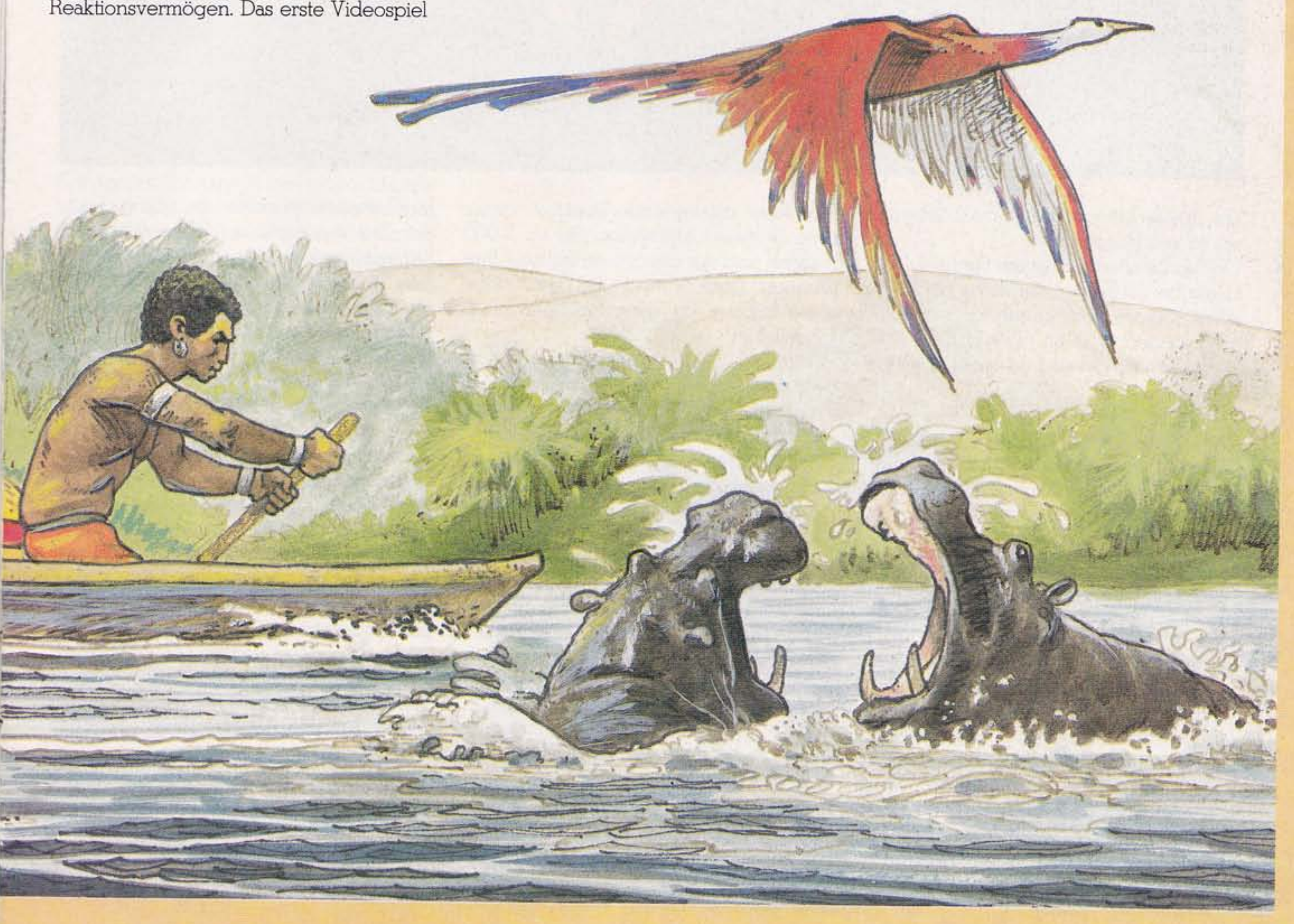
Hounted House ist – zumindest für jüngere VideoComputerspieler – was „zum Gruseln". Die Geschichte ist schnell erzählt: Im Städtchen Spirit Bay steht die Ruine von Graves Manor. Die Familie, nach der das Haus seinen Namen erhielt, starb aus, als der alte Graves, der Patriarch, das Zeitliche segnete. Ganz offensichtlich aber gehen in der Ruine beunruhigende Dinge vor. Und man munkelt, daß irgendwo ein Schatz verborgen sei.

Haben Sie Lust zur Schatzsuche im Spukhaus? Bitte sehr! Treten Sie ein und durchsuchen Sie die 24 Räume des Hauses, die auf vier Stockwerke verteilt sind.

Sollte es Ihnen zu dunkel sein, stehen Ihnen Streichhölzer zur Verfügung, die Sie mit Druck auf den Aktionsknopf Ihres Joysticks anzünden.

Die unheimlichen Bewohner von Graves Manor erwischen Sie so oder so. Ob nun die Vampir-Fledermäuse, Taranteln oder gar die Geister. Wehe, wenn Sie von denen berührt werden. Das kostet den Spieler ein Elektronen-Leben. Nun, wer hat sonst schon neun Leben?

In den verlassenen Gemächern liegt ein verwunschenes Zepter verborgen, das





den Spieler unverwundbar macht, solange er's in den Händen hält.
Vielleicht stoßen Sie bei der Suche auf den magischen Schlüssel, der Ihnen alle Türen öffnet. Unsere Schilderung kann und soll nur anregen. Spielen müssen Sie selbst. Wir haben ausgewählt und für gut befunden!

Night Stalker / Mattel / Intellivision
Solange Sie sich im Bildschirm-Zentrum befinden, sind Sie in Sicherheit. Fast jedenfalls. Denn in dieser Berzerk-Variante gibt es natürlich auch Roboter, die gefährlicher sind als die anderen.
Neben den fünf Bösewichten warten Monster auf Sie, Spinnen und Fledermäuse. Zwar bedeuten sie keine Lebensgefahr, doch können sie verhängnisvolle Probleme verursachen. Nach einem Biß oder Stich etwa sind Sie vorübergehend bewegungsunfähig. Sollte gerade in dieser Situation einer der Roboter auftauchen, haben Sie schlechte Karten. Oder anders: Sie haben ausgespielt!
Night Stalker (eigentlich: Der nächtliche Pirschgänger) durchschreitet – bildlich gesprochen – mit steigender Punktzahl immer neue Schwierigkeitsstufen. Bis zu 5.000 Punkten sind nur die grauen Roboter Ihre Gegner. Dann kommt der gefährliche blaue Roboter ins Spiel, der beträchtlich schneller ist.
Haben Sie 15.000 Punkte erreicht, taucht der weiße Roboter auf. Sie müssen schnell und sicher, vor allem aber dreimal treffen, um ihn außer Gefecht zu setzen.
Ein bedrohliches, schwarz-metallenes Ungeheuer greift ein und Sie an, wenn 30.000 Punkte erreicht sind. Da gilt es eine ruhige Hand und ein festes Auge zu behalten. Handicap für Sie: Der Bursche feuert Energiestrahlen ab, die Kugeln dematerialisieren.
Der Höhepunkt dieses fesselnden Science Fiction Abenteuers kommt aber erst, wenn 80.000 Punkte überschritten sind. Roboter Nummer Fünf ist unsichtbar und dazu noch hartnäckiger, noch wilder als seine Vorgänger. Ein Spitzenspiel!

Yars' Revenge / Atari / Atari VCS
Die Hintergrundgeschichte von Yars Revenge (= Yars Rache) ist rasch erzählt. Dieser Bildschirmmär zufolge sind die Yars friedliebende Insekten, die sich im Laufe der Zeit aus normalen Stubenfliegen zu hochintelligenten Wesen entwickelt haben. Durch Zufall natürlich. Auf unerklärliche Art gerieten sie von der Erde auf einen fernen Planeten.
Nun sind Sie also eine Fliege. Mit Verstand! Worauf die Betonung liegt. Das interstellare Fliegenleben könnte wunderbar sein, gäbe es nicht die häßlichen Qotilen, die nichts anderes im Sinn haben, als Ihnen das Fliegenleben auszupusten.
Zum Glück (und für den Spielverlauf wichtig) verfügen Sie über eine recht brauchbare Abwehr/Angriffswaffe: die Zorlon Kanone, die leider nur als Rettung in höchster Not eingesetzt werden kann. Überdies ist die Qotile von einem Schild umgeben, der erst mal abgebaut werden will. Wie Fliegen das so machen: Sie lecken und schlecken daran.
Solch' Tun nimmt nicht einmal eine böse Qotile gelassen hin. Also: Sie wehrt sich, indem sie sich in eine Art weißen Wirbelwind verwandelt und auf Sie, den Yar, losstürzt. Doch damit kommen wir ja fast in eine andere Richtung.

Im Ernst: So merkwürdig die Geschichte anmuten mag, das Spiel mit der kosmischen Fliege ist ein – fast! – großartiges Weltraumabenteuer. Mit allen Schikanen.

Super Invaders

Interton / Interton

Ein Weltraum-Abenteuer besonderer Art! Gewiß: Die Grundidee ist den Space Invaders entlehnt. Doch hier zeigt sich, wie hervorragende Spiele für andere Systeme eigenständig umgesetzt werden können. Außerirdische sind gelandet und bauen eine Basis auf. Wehren Sie sich! Verhindern Sie, daß die Invasion zum Erfolg geführt wird. Verteidigen Sie die Erde und beweisen Sie, wie reaktionsschnell Sie sind. Super Invaders rangiert bei uns in der Topliste der Weltraum-Abenteuerspiele.

Freedom Fighters / Philips / Philips

Die *Freiheitskämpfer im Weltraum* (Videopac 40) sind noch ziemlich neu. Doch unter den Einsendungen zur Video-Hitparade fanden wir bereits einige Wertungen für die *Freiheitskämpfer.*

Stellen Sie sich vor, Sie sitzen im Cockpit eines Raumschiffes der Erd-Föderation. Ihre gewiß nicht leichte Aufgabe: Menschen zu befreien bzw. zu retten, während Sie ständig von Pulsarschiffen angegriffen werden. Und gefährliche Minen liegen Ihnen im Weg.

Bei diesem Spiel sollen Sie im Grunde weniger schießen. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, die gefangenen Erdenmenschen zu befreien. Sicher, das erinnert an Ataris Defender. Aber für G 7000-Besitzer ist dies das Spiel der Spiele.

Star Strike / Mattel / Intellivision

Welcher Science Fiction-Fan könnte die Schlußsequenz aus dem Film „Star Wars" vergessen? Luke Skywalker und die übriggebliebenen Rebellen-Piloten stürzen sich auf den Todesstern Darth Vaders.

Die schweren Verteidigungsgeschütze feuern, während die Kreuzer des Imperiums unerbittlich im Formationsflug angreifen.

Star Strike ist ein Weltraum-Abenteuerspiel, das einen vorm Bildschirm in genau diese Situation versetzt. In Ihren Händen liegt das Schicksal des Planeten, der langsam in die Bildmitte wandert. Gelingt es Ihnen nicht, die angreifenden UFOs zu vernichten, wird die Superkanone den Planeten zerstören.

Ein nervenaufreibendes Spiel, das wesentlich schneller ist, als andere Intellivision ProgrammCassetten.



Der Video-Hit für Ihr privates Fernsehen

John Carpenter's Kultfilm gehört in jede Video-Sammlung. Auch in Ihre. Und wenn Sie einen Video-Fan beschenken wollen: Die Klapperschlange garantiert Bombenstimmung. Dieser heiße Tip kostet Sie 298 gut angelegte Mark.

Constantin video

New York 1997 –
10 Millionen Einwohner – jeder ein Verbrecher – Manhattan:
Ein Gefängnis – einmal drin, kommst Du nie wieder raus, es sei denn, Du bist Snake Plessken, die „Klapperschlange"

JOHN CARPENTER'S
DIE KLAPPER-SCHLANGE

BESTELL-COUPON

Ausschneiden und einsenden an:
Video Film Versand, Postfach 10 64 27, 2000 Hamburg 1

Ich bestelle zum Einzelpreis von 298,– DM
Video-Cassette „Die Klapperschlange"

______ Stück ☐ VHS ☐ Beta ☐ V 2000

Name ______

Straße ______

PLZ/Ort ______

Versand per Nachnahme

Erwartungsgemäß eroberte er auch die deutsche Kino-Hitparade im Sturm. Kaum ein Spielwarenladen, in dem der grüne Gnom mit den seelenvollen Einsteinaugen nicht zu haben gewesen wäre. Halt zum Mitnehmen lieb, der Typ. Trotz aller Häßlichkeit. Als weniger lieb, sondern als vertrackt und kniffelig, erwies sich Atari's E.T.-ProgrammCassette. Das hier erlebte die Redaktion.



Auf der Flucht vorm FBI: E.T.

Auf unerklärliche Weise war unser Handmuster bereits nach einer Woche verschwunden. Ähnlich wie E.T.s Raumschiff im All.

Wir widmeten uns indes der Bedienungsanleitung. Diese teils sehr umfangreich bedruckten Dinger sind bekanntlich zuweilen eine Wissenschaft für sich, aber dazu da, gelesen zu werden. Was wir auch taten, in der Hoffnung, das sogenannte EPROM würde wieder auftauchen. Es tauchte wieder auf!

Vier Mitwirkende hatten wir uns gemerkt: E.T., unseren außerirdischen Star, unverkennbar charakterisiert durch seinen Teleskophals, seinen Erdenfreund Elliott, eindeutig zu identifizieren anhand des Ringelpullovers. Dann den Wissenschaftler mit der blauen Kopfbedeckung und schließlich den F.B.I.-Agenten mit Trenchcoat und Hut. Matt Hardy, der in diesem Heft mit einigen Beiträgen vertreten ist, kam tags darauf mit gesenktem Kopf in die Redaktion. Fehlanzeige offensichtlich.

Er erzählte uns schließlich irgendwas von Energieverlust und ließ uns im Dunkeln tappen.

Ein vorgeblich erfahrener Mitspieler, dessen Namen wir im Augenblick aus guten Gründen verschweigen, wollte wissen, welche Version er denn gespielt habe. Matt hatte sich nur in der ersten versucht. Das eben sei falsch, trumpfte besagter Mitmensch auf. Version drei sei zum Einstieg ideal. Da wirkten nur Elliott und E.T. mit und...

Unser Kollege Heino schnappte sich das Muster. (Was sonst gar nicht seine Art ist, weil diese Art von Spielen ihn nicht reizt. Es sei denn, er bekommt die Lösung mitgeliefert).

Am nächsten Tag lauschten wir andächtig seinen Ausführungen: Landung des Raumschiffs, E.T. bleibt zurück und marschiert los. Könnt Ihr folgen? Wir nickten. Das eben sei falsch, freute sich Heino. Die Telefonteile befinden sich alle in den Brunnen direkt ums Landegebiet. Was bedeutet, nicht erst rumlaufen, sondern gleich in die Brunnen steigen, auch wenn's mit dem Rein- und Rausschweben Energie kostet. Dann zur Raumschiff Kontakt-Zone und ab geht die Post.

Das folgende Gerangel war unbeschreiblich. Dann bot der Verlagsleiter (ein Mensch, der eigentlich sehr nett ist, wenn er einem nicht gerade Spiele ausspannt. Aber es heißt ja so treffend: Gewalt geht vor Recht) Einhalt und forderte die E.T.-Cassette.

Wir standen am folgenden Tag erwartungsvoll Spalier. Der Mann schaute verdächtig finster drein, legte wortlos das begehrte Objekt auf den Tisch und wandte sich dann achselzuckend ab. Hatte er das Rätsel gelöst? Hatte er nicht?

Vorerwähnter Mitspieler räusperte sich und ließ beiläufig anklingen, daß Version zwei (Elliott und der F.B.I.-Agent außer E.T. im Spiel) auch ziemlich einfach sei.

Der Agent nämlich pflege die E.T. abgenommenen Telefonteile in den Brunnen zu verstecken und deshalb sei es natürlich naheliegend, dort zu suchen.

Unser Kollege Jörg entwischte mit der Cassette. Und an diesem Abend verdiente die Post an den Telefonaten der TeleMatch-Mitarbeiter besonders gut. Jörgs Telefon muß rot angelaufen sein. Er hatte diese Farbe noch am Tag darauf. Ob vor Wut oder Triumph war nicht feststellbar.

Vorerwähnter Mitspieler räusperte sich wiederum und verwies auf die Vorteile, die Version eins böte. Die sei ideal, weil E.T., nimmt ihn der Wissenschaftler mit, doch nicht vom FBI-Agenten entführt werden könne. Und man müsse nur...

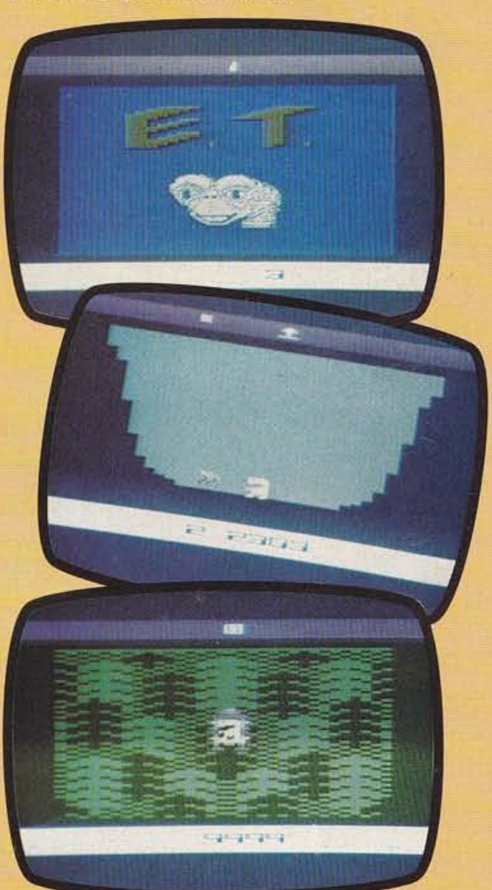
Unser Herausgeber grinste siegessicher und ließ seine Hand auf die Cassette fallen. Schwer und bedeutungsvoll.

Es muß sehr früh gewesen sein, so jedenfalls berichtet die Putzfrau, als im Chefzimmer die Lichter erloschen. Spätheimkehrer wollen gesehen haben, daß ein gebrochen wirkender Mann mit bleichem Gesicht und verquollenen Augen das Verlagsgebäude verließ. Er würdigte uns keines Blickes.

Die E.T.-Cassette lag auf dem Tisch. Schwarz und irgendwie häßlich. Wir blickten stumm darauf. In die Stille drang ein Räuspern und, ja, sagen wir's frei heraus, der ehemalige Kollege meldete sich zu Wort. Mit penetranter Stimme, von oben herab quasi, beschied er uns, daß er unsere Probleme überhaupt nicht verstehen könne, da...

Wir sind als im Grunde höfliche Menschen bekannt. Aber das gab uns den Rest. Ihm übrigens auch. Als wir einige Tage später hörten, daß er das EPROM mitgenommen und mit dem Programmierer in den USA gesprochen hatte, um die Lösung zu finden, haben wir... Schwamm drüber.

Nicht, daß wir uns mißverstehen! Wir haben die Lösungen von E.T. Aber haben Sie sie? Eine zumindest? Dann her damit! Sie bekommen einen kompletten Satz der Atari-Neuerscheinungen der Monate Februar und März im Wert von 800 Mark, sollte sich das Los für Sie entscheiden.



Je eine Atari-Cassette Ihrer Wahl (Wert 230 Mark) geht an die ersten zehn Gewinner.

Senden Sie Ihre Lösung an den TeleMatch Verlag, Steindamm 63, 2000 Hamburg 1. Stichwort: E.T.

Einsendeschluß ist der 1. März 1983 (Datum des Poststempels). Wir drücken Ihnen die Daumen. Ach, ja: Nicht nur der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Auch Herr T.B. aus Hamburg und die Mitarbeiter des Tele-Match-Verlags.

DIE ATARI-

Branchen-Insider schmunzeln allenfalls, ist von Atari die Rede, dem meistverbreiteten VideoComputerspielsystem weltweit. Daß sie's tun, hat einen Grund. In atemberaubendem Tempo bringen unabhängige Software-Anbieter ProgrammCassetten für Atari VCS auf den Markt, die in dieser grafischen Perfektion von den erfolggewöhnten Kaliforniern nicht zu haben sind. Haben waren, muß man jetzt wohl sagen. Und den „Fachleuten" dürfte das Lachen vergehen.

Wir können nur vermuten, welche Diskussionen an der 1265 Borregas Avenue in Sunnyvale, Kalifornien stattgefunden haben, nachdem Activision, Apollo, Imagic, Spectravision, Tigervision, Parker, US-Games – wie immer sie heißen – den ProgrammCassetten-Markt förmlich überschwemmten.
An der Borregas Avenue sitzt Atari. Unangefochten Führer im Geschäft mit dem elektronischen Spielvergnügen. Umsatzerster sowohl in Sachen Hardware, also der Videospielcomputer, als auch im Cassettengeschäft. Das eben ist es – Spielspaß hin, Spielspaß her –, was Geld bringt.
Nur: Die unabhängigen Software-Hersteller konzentrierten sich auf das lukrative Geschäft mit den Spielen. Die aber eben waren in Grafik und Sound, Spielwitz und Action oft besser als Original-Atari-Spiele. Auch wenn sie vom Spielgedanken mit Ataris Originalen oder Lizenzen identisch waren.

Chris Crawford, Chef-Spieldesigner des Unternehmens und anerkannter Könner, ließ Diskussion und Sache nicht auf sich beruhen. Mit neuen Spielen, besserer Grafik und verblüffenden Gimmicks tritt nun Atari zur (Gegen)Offensive an.
Dazu muß man wissen: Jenseits des großen Teichs ist vergleichende Werbung erlaubt. Und im Umgang mit der Konkurrenz gibt man sich nicht gerade zimperlich. Intellivision beispielsweise powerte für IntelliVoice mit der Zeile „Jetzt sehen Sie den Unterschied zwischen Intellivision und Atari mit geschlossenen Augen." Zuvor hatte man einfach **Pele's Soccer** und *Intellivisions* **NASL Soccer** gegenübergestellt. Die Bildschirme und das, was darauf erkennbar war, sprachen für Intellivision. Rein optisch. Das ist jetzt Historie.

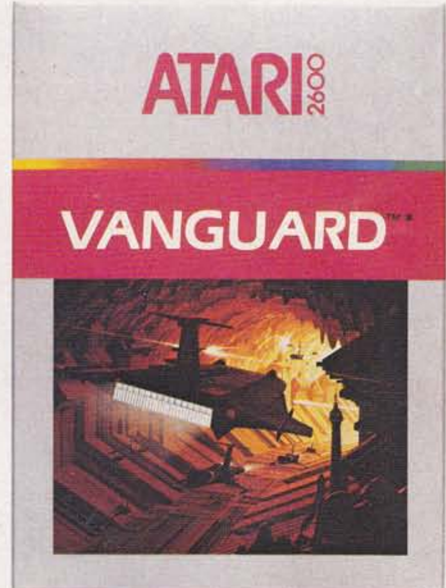


Wer bislang glücklich mit seinem VCS-System war, darf sich freuen. Jetzt im Januar und in den nächsten Monaten werden Atari-Spiele veröffentlicht, die keine Wünsche übrig lassen.
Eine Staffel von rund 30 neuen ProgrammCassetten kommt im Lauf des Jahres heraus. Die ersten vier haben wir bereits gesehen und gespielt. Hier unsere Eindrücke.
Noch relativ schlicht mutet **The Raiders Of The Lost Ark** (Jäger des verlorenen Schatzes), nach dem gleichnamigen George Lucas/Steven Spielberg Film. Doch schon im „Vorspann" zeichnet sich ab, was künftig möglich ist. Brillante, fast transparente Grafik, immer mehr Spielebenen und noch weiter verbesserte Action, sprich: Bewegung.
Bei den *Raiders* nimmt der Spieler die Rolle des Indy – im Film dargestellt von Harrison Ford – ein, und versucht, zum Schatz vorzudringen. Dabei darf die Peitsche geschwungen werden. Schlangenhasser Indy hat denn auch alle Hände voll zu tun, sich der Reptilien zu erwehren. Zudem lauern ständig neue Gefahren.
Wie gesagt: Die Grafik ist noch schlicht. Die Handlung aber fesselt. *Raiders* war übrigens vom Erscheinungstermin bereits für Herbst vergangenen Jahres vorgesehen, mußte dann jedoch **E.T.** den Vortritt lassen.
Was die Kalifornier können, wenn sie dürfen, belegt besonders eindrucksvoll **Earthworld.** Die erste Cassette eines vierteiligen Abenteuers.
Atari Deutschland hat auf den Fortsetzungscharakter bei diesem Spiel-Set verzichtet, weil es erhebliche Probleme bei der deutschen Umprogrammierung gegeben hätte. Fortsetzungscharakter heißt: In den USA kann man die FolgeCassette **Fireworld,** auf die wir gleich zu sprechen kommen, erst spielen, wenn man das *Earthworld*-Rätsel gelöst hat.
Uns faszinierte – und das ist kein Spruch! – das sich drehende, filigrane Schwert auf Anhieb. Dazu eine Schrift, die verblüfft. Die Spielebenen erinnern an Cassetten wie



OFFENSIVE

Adventure. Doch dieser erste Eindruck täuscht.
Die Labyrinthe unter der Erde, anfangs simple Kästen, geraten plötzlich in Bewegung. Dann tauchen, je nach Standort, Gefahren auf, die man erlebt haben muß: Das reicht von reißenden Flüssen bis zu wabernden Feuermauern und geheimnisvollen Abgründen.
Aufgrund der anderen Programmierung wurde bei *Fireworld* auf den „Schwertauftakt" verzichtet. Hier befinden wir uns in einer ebenso herausfordernden Welt, müssen Vipern und Drachen austilgen, um den geheimnisvollen Schatz, um den es bei der ganzen Serie geht, zu finden. *Fireworld* ist ab Ende März zu haben.
Im Februar erscheint **Phoenix.** Varianten dieses Original-Arcade-Spiels hat's eine Reihe gegeben. Atari bringt eine nach unserem Eindruck überzeugende Home-Version. Wie der berühmte „Phönix aus der Asche" entstehen die Angreifer aus dem Weltraum immer wieder neu, anders und werden noch gemeiner.
Ebenfalls Ende Februar kommt **Vanguard.** Dieses Spiel verblüffte uns vom Konzept, wenn es auch in die Reihe der „Ballerspiele" gehört.
Vanguard (übersetzt: Vorhut, Vorkämpfer) spielt in einem Labyrinth, das es zu durchdringen gilt. Offensichtlich unterirdisch bewegt sich die Vorhut und muß vielgestaltigen Gegnern – so Raketen, Hubschraubern und Thermogeschossen – ausweichen. Zwischendurch besteht Gelegenheit, Energie zu tanken, um den feindlichen Angriff zu durchstehen.



Hat man Pech und wird erwischt, taucht eine Schrift auf dem Bildschirm auf. „Continue?" fragt der Atari. Frei übersetzt: „Wollen Sie weiterspielen?"
Und das ist neu und anders als bei allen anderen. Ihr Punktekonto wird logischerweise auf Null zurückgestellt. Aber Sie haben so oder so die Chance, die nächsten Spielebenen zu erleben. Und mehr: Sie dringen zu Ihrem Spielziel vor.
Vanguard kann stellvertretend für die neue Generation von Original-Atari-Spielen stehen. Es ist offensiv. Dabei grafisch ausgezeichnet und bringt eine Dimension ins Spiel, die nicht meßbar ist. Wir haben gesagt: Lust statt Frust. Weil auch ein Anfänger weiß, was ihn am Ende erwartet. Und Könner brillieren wie immer mit einem Riesen-Punktestand.



Haie und kleine Koffer

Von Matt Hardy

Hierzulande fast unbekannt sind die VideoprogrammCassetten von APOLLO (Vertrieb: Concept HiFi GmbH, München) für den Atari VCS. Das mag darauf zurückzuführen sein, daß es mit der Distribution im Handel noch nicht so klappte, was wiederum seine Ursachen im Exportland USA hatte. Es dauerte lange, bis die gewünschten Mengen in Deutschland eintrafen. Soviel zum Hintergrund.

Mit acht Cassetten ging Apollo drüben an die Software-Front. Vier sind derzeit bei uns lieferbar.

Zuweilen ist es beim Fliegen, genauer: danach, zum Verrücktwerden. So etwa, wenn man am Zielflughafen angelangt, aber aus unerfindlichen Gründen kein Gepäck da ist. Seltener scheint eine Situation, wie sie der Cassette **Lost Luggage** zugrunde liegt. Da dreht im Sinne des Wortes das Transportband der Gepäckausgabe durch und schleudert die Koffer in der Gegend rum. Womit die Aufgabenstellung gegeben ist. Hier heißt es, Gepäck einsammeln. Im ersten, relativ langsamen Durchgang kein Problem. Dann aber fliegen die Maschinen in immer kürzeren Abständen und laden Koffer ab, die immer schneller auf den Bildschirm rutschen. Die Apollo Spiel-Designer haben sich einige hübsche Gimmicks einfallen lassen, um etwaige Fehlgriffe zu „bestrafen". Gelangt auch nur ein Koffer an den unteren Spielfeldrand, verwandelt er sich – und die folgenden – in Kleidungsstücke, Zahnbürsten und ähnliche Utensilien. Falls Sie *Lost Luggage* an irgendwas erinnert… Activisions *Kaboom!* war eindeutig Vorbild.

Gut: Wo gibt's derzeit echte Originalspiele, die nicht auf Grundmuster zurückzuführen wären? **Space Cavern** ist zwar den **Space Invaders** nachempfunden und etwas modifiziert. Diese Cassette begeisterte mich aber wegen der ausgezeichneten Grafik, die fast transparent wirkt. Dazu kommt als Pluspunkt, daß die untere Horizontale ins Spielgeschehen einbezogen wird. So findet eine Verteidigung nach drei Seiten statt. Von oben sinken quallenähnliche Gebilde herab, die den winzigen wackeren Astronauten zu verbrennen drohen und sich, werden sie getroffen, in eine Art Lampion verwandeln.

In unregelmäßigen Abständen, immer aber parallel zu den Attacken von oben, taucht links oder rechts ein Höhlenwesen namens Electrosaurus auf, das Ihrem elektronischen Partner an den Raumanzug will. Da soll einer noch die Übersicht behalten!

Space Chase – eine Weltraumjagd, wie sie im Buche steht – ist ein Ballerspiel, bei dem das Reaktionsvermögen dauernd gefordert wird. Pausenlos tauchen die obligatorischen Außerirdischen auf und versuchen, Sie unschädlich zu machen.

Für Videospieler, die der Faszination von Labyrinthen verfallen sind und schon manisch nach neuen und dabei eigenständigen *Pac-Man*-Varianten suchen, kommt **Shark Attack** wie gerufen. Da gilt es, tief Luft zu holen – schließlich bewegen wir uns nach Drücken des Game Reset-Schalters unter Wasser – abzutauchen und dann, je nach Spielvariante, Perlen und Diamanten auf dem Meeresgrund aufzusammeln.

Einfach, oder? Das eben ist es nicht, da Haie und ein ausgesprochen gefräßiges Monster sich bemühen, den Erfolg unseres Suchens und Sammelns zu vereiteln. Gemeinerweise bietet der in der Bildmitte befindliche Haikäfig nicht einmal vor dem Monster Schutz. Ein bißchen merkwürdig wirkt die sehr statische Unterwasserlandschaft im Gegensatz zum Meeresspiegel mit Schiff am oberen Bildrand ja schon. Aber Spaß macht Shark Attack trotzdem.

Eine Zumutung, das muß deutlich gesagt werden, ist die sogenannte „deutsche" Übersetzung der Bedienungsanleitung. Nur mit Geduld bekommt man den Durchblick. Der empfohlene Verkaufspreis für Apollo-Cassetten liegt bei ca. 140 Mark.

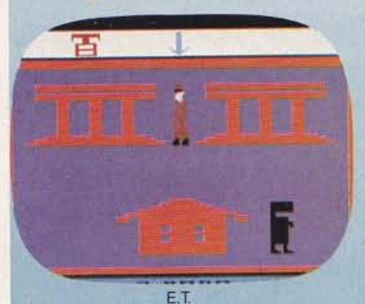




Tele-Shop

Spezialversand für Telespiele
Postfach 60 51 29 · 2000 Hamburg 60
Telefon 040-410 60 02 · Telex 02 13 505

Der Super JOY-STICK
extra aus USA
DM 99,– per Stück



E.T.

RAIDERS



ATARI

E.T
So ungeheuer gut wie der Filmhit des Jahres DM 139,–

RAIDERS
Schatzsuche in Ägypten DM 139,–

DEFENDER
Invasoren bedrohen die Stadt DM 139,–

MISSILE COMMAND
Ein Muß unter den Telespielen DM 109,–

SPACE INVADERS
Außerirdische versuchen auf der Erde zu landen DM 109,–

PAC-MAN
Ein Superhit und richtig sympatisch DM 139,–

VIDEO-FLIPPER
Muß das noch erklärt werden? DM 109,–

BOWLING
Bahn frei für alle Zehn!!! DM 85,–



PITFALL!



MEGAMANIA

ACTIVISION

PITFALL!
Abenteuer im Urwald DM 139,–

MEGAMANIA
Ein Alptraum im Weltall DM 109,–

CHOPPER COMMAND
Aktionsflug im Helikopter DM 139,–

STARMASTER
Unbekannte Gefahren lauern im Weltall DM 139,–

LASER BLAST
Duell im Weltall DM 109,–

KABOOM
Bomben auffangen! Ganz leicht? Oder? DM 109,–

FREEWAY
Das total verrückte Huhn DM 109,–

STAMPEDE
Hier sind Sie Cowboy, garnicht so einfach! DM 85,–

DRAGSTER
Sie spielen mit Gas und Kupplung… DM 85,–

BOXING
7, 8, 9… Aus, das kann Ihnen auch passieren. DM 85,–

SKI-WELTCUP
Testen Sie Ihre Ski-Geschicklichkeit DM 85,–

Viel Spaß beim Telespiel vom Tele-Shop

STARWARS

FROGGER



PARKER

STARWARS
Der Spitzenreiter aus dem Kino DM 139,–

FROGGER
Der Publikumsliebling aus der Spielhalle DM 139,–

SPIDERMAN
Der berühmte Superstar DM 139,–

AMIDAR
Die Jagd auf den Affen DM 139,–

SUPER COBRA (ab März)
gefährlicher Hubschrauberflug DM 139,–



DEMON ATTACK



ATLANTIS

RIDDLE OF SPHINX
Durchzug durch Ägyptens Tal der Könige DM 139,–



IMAGIC

DEMON ATTACK
Angriffswellen aus dem Weltall DM 139,–

ATLANTIS
Überleben in der versunkenen Stadt DM 139,–

FIRE FIGHTER
Bekämpfen Sie den Großbrand im Hochhaus DM 109,–

TRICK-SHOT
Pool-Billiard, ungemein realistisch DM 109,–

STAR VOYAGER
Weltraumflug wie im Cockpit DM 139,–

COSMIC ARK
Such- und Rettungsmission im Weltall DM 139,–

So wird bestellt:
Einfach gewünschtes Spiel und Absender auf eine Postkarte schreiben und an oben genannte Adresse von Tele-Shop senden. Wir versenden umgehend per Nachnahme zzgl. Postgebühr, aber bei Vorausscheck ist alles portofrei.

Wir garantieren einwandfreie Qualität, sonst Umtausch.

Vollständige Lieferliste wird kostenlos zugeschickt.

Sämtliche Spiele passen auf ATARI® Video-Computer-System

Die beliebtesten Videospiele

So haben Sie gewählt, liebe Leser. Hier sind erstmals und einmalig in Deutschland die Top 10 der VideoComputer-Spiele. Zum Vergleich in Klammern hinter der Plazierung die Rangfolge der Top 10 aus TM 1/82/83, die wir unserem amerikanischen Partner-Magazin „Electronic Games" entnahmen.
Überrascht? Wir waren ebenso gespannt wie Sie! Diese Hitparade wurde übrigens aus insgesamt 200 Wertungen!!! ermittelt. Eine stolze Zahl in so kurzer Zeit.
Machen Sie beim nächsten Mal wieder mit. Nennen Sie uns Ihre drei Lieblingsspiele auf einer Postkarte und senden Sie diese an

TeleMatch-Verlag GmbH
– VIDEO-HITS –
Steindamm 63
2000 Hamburg 1

Alle Wertungen, die bis zum 10. März 1983 bei uns eintreffen, werden berücksichtigt.

Top10 VideoComputer-Spiele

Nr.	Spiel	System	Hersteller
1 (2)	**Pac-Man**	Atari VCS	Atari
2 (–)	**Frogger**	Atari VCS	Parker
3 (–)	**Berzerk**	Atari VCS	Atari
4 (1)	**Defender**	Atari VCS	Atari
5 (7)	**Starmaster**	Atari VCS	Activision
6 (–)	**NASL Soccer**	Intellivision	Mattel
7 (–)	**Star Raiders**	Atari VCS	Atari
8 (10)	**Munchkin (Super-Mampfer)**	Philips	Philips
9 (3)	**Demon Attack**	Atari VCS	Imagic
10 (4)	**Adventure**	Atari VCS	Atari

Top10 Computer-Spielprogramme

Nr.	Spiel	System	Hersteller
1 (1)	**Star Raiders**	Atari 400/800	Atari
2 (5)	**Pac-Man**	Atari 400/800	Atari
3 (3)	**Jawbreaker**	Atari 400/800	Sierra On-Line
4 (2)	**Missile Command**	Atari 400/800	Atari
5 (–)	**Centipede**	Atari 400/800	Atari
6 (7)	**Wizardry**	Apple II	Sir-Tech
7 (4)	**Castle Wolfenstein**	Apple II	Muse
8 (8)	**Crossfire**	Apple II/Atari 400/800	Sierra On-Line
9 (–)	**Choplifter**	Apple II	Broderbund
10 (–)	**Gorgon**	Apple II	Sirius

Top10 Videospiel-Automaten

Nr.	Spiel	Hersteller
1	**Joust**	Williams
2	**Nürburgring**	Dr. Foerst
3	**Moon Patrol**	Irem
4	**Mr. Do**	Universal
5	**Poo Yan**	Konami
6	**Rescue**	Stern
7	**Galaga**	Namco
8	**Jungle King**	Taito
9	**Pengo**	Sega
10	**Grand Champion**	Taito

Die Top 10 der Videospielautomaten wurden ermittelt nach Auswertung von über 2000 Videogeräten von der „Merkur SPIELOTHEK". Wir bedanken uns für die Abdruckgenehmigung.



PREISWERT UND GUT?

Beworben wird er als „intelligenter Tele-Computer der neuen Generation", der Hanimex HMG 2650. Nun, was immer unter dieser Aussage zu verstehen sein mag: Er bietet nicht mehr als andere VideospielComputer. Aber auch nicht weniger!

Beim HMG 2650, baugleich mit dem amerikanischen Emerson-System, gefällt die kompakte Bauweise; die beiden Bedienungspulte sind in Mulden direkt im Gerät untergebracht. Ein Komfort, den ja Intellivision oder Coleco ebenfalls haben. Neu ist die Ausstattung mit Anschlüssen für zwei weitere Steuereinheiten.

Die „Kommandozentrale" vorm Cassetten-Einschubfach ist übersichtlich. Bemerkenswert hier die rote „LED"-Betriebsleuchte über dem Ein/Aus-Schalter. Die Steuereinheiten sind eine Kombination aus Keyboard, Steuerscheibe und Joystick (beim HMG Spielstab genannt). Dieser „Spielstab", der übrigens ausgesprochen winzig anmutet, kann nach Belieben in die Steuerscheibe eingeschraubt werden. Die Aktions- oder Feuerknöpfe befinden sich seitlich an den Steuereinheiten. Wie bei fast allen neueren Systemen sind den Spiel-Cassetten Überlegschablonen fürs Keyboard beigefügt. Eine im Grunde recht interessante Spielhilfe, die die Aktion aber nicht unbedingt erleichtert. Mag sein, daß dies eine Frage des „Einspielens" ist.

Derzeit sind 23 ProgrammCassetten lieferbar, eine runde Mischung aus Sport-, Strategie- und Weltraumkampfspielen. Und natürlich fehlen die inzwischen üblichen Nachahmungen von *Pac Man* nicht. Bei Hanimex heißen die **Cat Trax** (Hund und Katze) und **Crazy Gobbler.** Die fernöstliche Herkunft der Spiele zeigt besonders deutlich die Cassette **Jungler** (Dschungelkampf), im Original ein Arcade-Spiel der Konami Industry. Der *Jungler* entpuppt sich als Drache, der in einem Labyrinth (= Dschungel) einen anderen Drachen jagt bzw. von diesem gejagt wird.

Eine Sonderstellung, was Grafik, Sound und Spielwitz anbelangt, gebührt der Cassette **Space Mission.** Zwar gibt es bei anderen Systemen durchaus vergleichbare Spiele, aber hier gefiel uns die Umsetzung sehr gut. Aufgabe: Eine Weltraumstation aus vier Teilen zusammensetzen, wobei UFOs Ihre Arbeit stören. Drei verschiedene Screen-Displays (Bildschirmszenen) machen die Sache rund.

Alien Invaders und **Missile War** aus der Reihe „Weltraumspiele" sind identisch mit denen von „Palladium" (bei Neckermann im Vertrieb), ebenso wie die vorgenannte *Space Mission.* Die **Space Vultures** wurden dem Arcade-Spiel **Phoenix** nachempfunden, während bei **Space Attack** zweifelsfrei die *Space Invaders* Pate gestanden haben. **Star Chess** (Schach der Sterne) überraschte als witzige Schachvariante. Hervorzuheben ist schließlich auch die Tennis-Cassette, **Grand Slam Tennis.**

Im nächsten TeleMATCH werden wir das Spielprogramm für den HMG 2650 im Test vorstellen. Noch ein Nachtrag und zugleich eine Richtigstellung: Der Verkaufspreis liegt bei ca. 298 Mark und nicht wie irrtümlich in TeleMATCH Nr. 1 angegeben bei ca. 150 Mark. Das ist der Preis für den kleinen Bruder, das Modell TVG 070.

Kompakt und formschön: der Hanimex HMG 2650. Mit insgesamt 23 ProgrammCassetten bietet dieses System einen bunt gemischten Spielspaß.



Das ist Silke Adler aus Essen. Sie ist 20 Jahre alt, arbeitet in der Gastronomie und spielt leidenschaftlich gern Videospiele. Mit Pac-Man fing alles an. Inzwischen rangiert bei ihr Berzerk auf Platz 1.

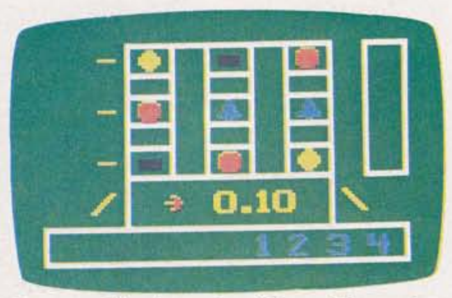

Leute, Vorsicht! Abstand halten!
Sonst werd' ich auf Feuer schalten!

Man soll sein Licht nicht unter den Scheffel stellen, meint treffend der Volksmund. Was fürs Licht gilt, trifft auch auf VideospielComputer zu. Wir meinen hier speziell den Philips G 7000, denn da ist...

alles dra

Zwar präsentiert Commander Rom das Videospielsystem G 7000 von Philips als „Spiel aus der Zukunft", doch ist dieser VideospielComputer ein Spiel aus der Vergangenheit. Nämlich eines der ältesten – und dabei technologisch fortschrittlichsten – überhaupt.

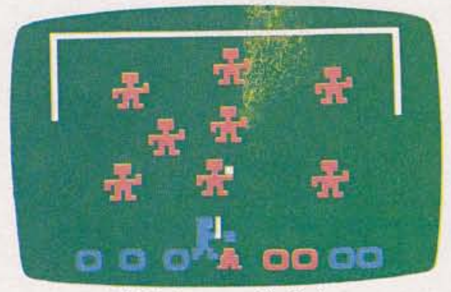
Ähnlich wie das US-Gegenstück „Odyssee 2" von der Nordamerikanischen Philips dürfte bei uns der G 7000 auf Platz 2 lie-



Reine Glückssache: Der „Einarmige Bandit" (Videopac 23)

gen, was die Verbreitung anbelangt. Allenfalls das Interton-System VC 4000 mag ihm diesen Platz streitig machen.

Der Unterschied zu anderen Systemen ist auf einen Blick erkennbar: Wo sonst die Konsole allein als Schutzbehältnis für elektronisches Feinwerk oder zusätzlich noch als Aufbewahrungsort für Steuereinheiten genutzt wird, prunkt ein alphabetisch-numerisches Sensortastenfeld. Und das wird



„Baseball" (Videopac 8): Schwer, wenn man die Regeln nicht kennt

bei einer ganzen Reihe der bisher 40 lieferbaren ProgrammCassetten auch genutzt.

Elektronisches Herz des G 7000 ist der bewährte 8048 Mikroprozessor, der die Programm-Cassetteninformationen von 4 K ROM bis 10 K ROM (je nach Cassette) verarbeitet.

Die Steuerung beim Spiel erfolgt über Spielhebel und Befehlsknopf, die, Wunder der Sprachfindung, in einem „Bedienungs-

kästchen" untergebracht sind. Es handelt sich ganz offensichtlich um einen Joystick. Ein Teil der ProgrammCassetten wird aus-



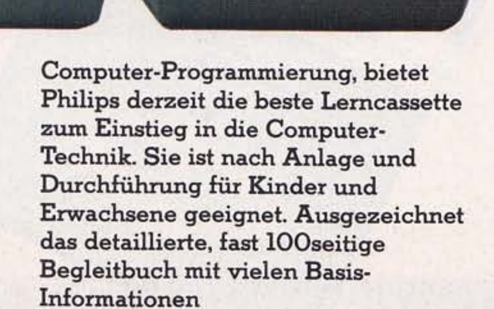
an, alles drin

schließlich über die alphanumerische Tastatur bedient. Und damit zum wichtigsten Punkt, den Spielen. Denn mehr denn je sind Umfang und Qualität der Programmbibliothek Entscheidungskriterium für oder wider einen VideospielComputer.

40 Spiele stehen, wie schon erwähnt, zur Verfügung. Spiele sehr unterschiedlicher Qualität, die von „schlimm" bis „hervorragend" zu bewerten sind. Aber das ist natürlich auch eine Frage des Standpunktes.

Unsere Favoriten: **Samurai** (Videopac Nr. 15), die ausgesprochen witzige **Burgenschlacht** (Videopac Nr. 20), das **Weltraum-Monster** (Videopac Nr. 22) – quasi die Philips-Antwort auf Ataris *Space Invaders,* **Satelliten-Angriff** (Videopac Nr. 34) und **Mampfer** (Videopac Nr. 38). *Munchkin,* so der Original US-Titel dieser *Pac-Man*-Version, zog ja einen Urheber-Rechtsstreit nach sich, dessen Ende unseren Informationen zufolge immer noch nicht absehbar ist. Dazu kommen die **Freiheitskämpfer im Weltraum** (Videopac Nr. 39).

Zum Programm allgemein: Neben den Action-Spielen liegt der Schwerpunkt bei Lernspielen. Mit ProgrammCassetten wie **Vorschul-Rechnen, Chinesische Logik** oder auch der Videopac Nr. 1 **Autorennen** und **Geheimschrift** werden natürlich überwiegend kleinere Kinder angesprochen. Allein diese Produktphilosophie im Sinne interfamiliärer Kommunikation ist lobenswert und wird hoffentlich denjenigen, die Videospiele generell verdammen, den Wind aus den Segeln nehmen.



Der G 7000 ist zeitlos im Design. Die alphanumerische Sensortastatur vermittelt echtes Computergefühl: Spielablauf und Schwierigkeitsgrad werden darüber eingetastet bzw. abgerufen. Mit Videopac 9, Computer-Programmierung, bietet Philips derzeit die beste Lerncassette zum Einstieg in die Computer-Technik. Sie ist nach Anlage und Durchführung für Kinder und Erwachsene geeignet. Ausgezeichnet das detaillierte, fast 100seitige Begleitbuch mit vielen Basis-Informationen



Eine Cassette – drei Spiele: Knobeln ist die Nummer 3 auf Videopac 2

Bemerkenswert sind im Cassettenprogramm ferner **Der Musiker** (Videopac 31) und **Computer** (Videopac 9), ein ausgezeichneter Einführungskurs in die Computer-Technik, mit dem sich in leider viel zu engen Grenzen kleine Programme schreiben lassen.

Vor dem Blick in die Philips-Spiele-Zukunft einige kritische Anmerkungen. Der Joystick jenes erwähnten „Bedienungskästchens" ist nicht sehr präzise zu steuern, ja, er verhindert zuweilen ob seiner Konstruktion eine schnelle Reaktion. Die älteren Spiele sind, ähnlich wie bei den Mitbewerbern, ausgesprochen schlicht, obwohl – dies sei zugestanden – die Bildauflösung ausgezeichnet ist.

Einige andere Spiele sind ausgesprochen unattraktiv, grafisch wie akustisch. Das eben mag Grund dafür sein, daß der G 7000 nicht die Popularität hat, die er haben könnte. Der erste Schritt in die Spiele-Zukunft ist getan mit einer neuen und neuartigen SchachCassette, die mit eigenem Mikroprocessor arbeitet. Das kostet natürlich auch einige Mark mehr: Stolze 390 Mark! Ein sehr anspruchsvolles Börsenspiel wird im Frühjahr lieferbar sein. Und dann haben wir noch ein Spiel gesehen, das von der Konzeption und vom Spielablauf her eine echte Neuerung ist. Da wir gebeten wurden, vorerst zu schweigen, darüber im nächsten TeleMatch mehr.


COLECO
RESET
COLECO
OFF
EXPANSION MODULE INTERFACE
VIDEO GAME SYSTEM
COLECOVISION CONSOLE
SKIING
FINISH
BONUS 200
COSMIC AVENGER
1ST 2480
3570
1 UP
SMURFS
ENERGY
HEAD-TO-HEAD BASEBALL
BALLS STRIKES OUTS INNING AT BAT BATTING AVERAGE
RUTH
HOME 2
VISITOR 0
VENTURE
GOBLIN ROOM
540
1UP 3500



VISION: DER NÄCHSTE SCHRITT

Die „Dritte Welle“ rollt auf uns zu

Von Arnie Katz

Seit Einführung des ersten Heim-Videospiels vor nunmehr über zehn Jahren hat die Technologie geradezu sensationelle Sprünge gemacht. Die fest programmierten Standard-Videosysteme mit mehreren Auswahlmöglichkeiten lösten das simple **Pong** ab, ursprünglich Synonym für Videospiele überhaupt, und leiteten eine neue Ära ein.

Darauf folgten die programmierbaren Systeme. Ihr Vorteil: Einfache Handhabung und Vielseitigkeit, da die Spielprogramme auf ROM-Cassetten untergebracht sind. (ROM = **R**ead **O**nly **M**emory. Darin werden Daten dauerhaft gespeichert.) Die Geräte selbst verfügten über einen größeren Arbeitsspeicher und konnten damit detailliertere Grafik erzeugen.

Jedes neue System brachte substantiell bessere Spiele mit sich oder schraubte zumindest den qualitativen Anspruch höher.

Nun also kommt die „dritte Welle“ der programmierbaren Videospiele. Systeme dieser Generation verfügen über einen Arbeitsspeicher, der bis zu 48 K leistet. Etwa so viel, wie die meisten Mikrocomputer im Home- oder Personal-Bereich. Ihr RAM (**R**andom **A**ccess **M**emory = der Arbeitsspeicher, der Daten nur aufnimmt, so lange das System eingeschaltet ist, – und sie nach dem Abschalten wieder „vergißt“), kann Tausende von Bytes statt der sonst üblichen paar hundert verarbeiten. (RAM-Kapazität ist also das Geheimnis der Videospiel-Grafik. Der Speicher hilft, die auf dem Bildschirm sichtbaren Details zu bestimmen und legt Zahl und Geschwindigkeit der sich darauf bewegenden Objekte fest.)

ColecoVision ist das erste System dieser „dritten Welle“, das auf den Markt kommt. Und ähnlich wie in den USA wird es vermutlich auch bei uns ein mittleres Erdbeben auslösen. Unabhängige Software-Hersteller stehen bereits in den Startlöchern, um zusätzlichen Spielnachschub zu liefern. Wir konnten uns davon überzeugen, daß ColecoVision hält, was angekündigt ist: Eine Grafik- und Akustik-Qualität, die sich mit den großen Brüdern, den Münzautomaten in den Spielhallen durchaus messen kann. Sicher hat auch dieses System seine Schwächen, doch bleibt die Reaktion der immer größer werdenden Videospiel-Gemeinde abzuwarten.

Deutschland-Start wird im Mai dieses Jahres sein. Der Preis soll bei ca. 550 Mark liegen, wobei **Donkey Kong** im Lieferumfang enthalten ist. Was erwartet uns?

Das sehr schlichte Design der ColecoVision-Konsole wirkt auf Anhieb vertrauenerweckend. Man hat das Gefühl, daß es da so gut wie nichts falsch zu machen gibt. Die Konsole selbst hat keine überflüssigen Knöpfe oder Schalter. Alle Bedienungsele-

DONKEY KONG

MOUSE TRAP

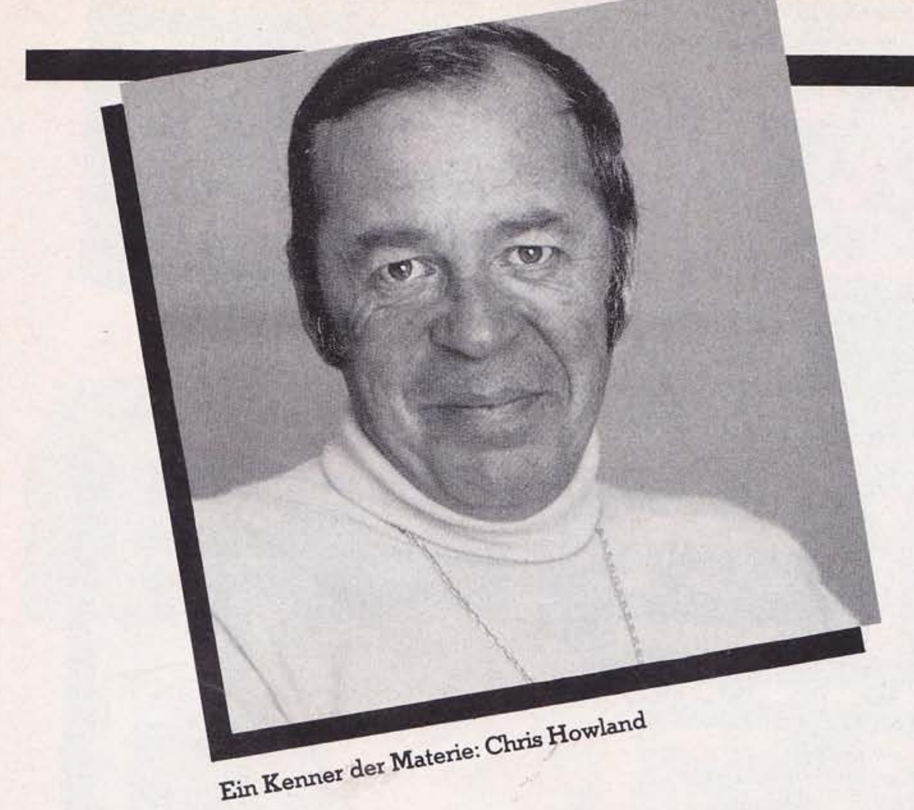
ZAXXON

CARNIVAL

COLECOVISION

mente sind in die Steuereinheit integriert, so z. B. auch der Wahlschalter für die Anzahl der Spieler, Schwierigkeitsgrad und dergleichen mehr. Am Gerät selbst befinden sich nur der Ein/Aus-Schalter und der sogenannte „instant reset"-Knopf, mit dem das Spiel jederzeit neu gestartet werden kann.
Links oben auf der Konsole sind die Steuereinheiten in Mulden untergebracht. Die Stecker sind interessanterweise identisch mit denen der Atari-Joysticks. Schön die flexiblen Kabel. Der Anschluß an den Fernseher erfolgt wie gewohnt über den Antennen-Eingang.
Eine längst überfällige Neuerung ist der Cassetteneinschub, in den dank einer Klappe kein Staub eindringen kann. Trotz der doch recht umfangreichen Grafik- und Sound-Informationen, die in den Arbeitsspeicher eingelesen werden müssen, dauert es verblüffenderweise kaum länger als bei herkömmlichen Videospielsystemen, bis der ColecoVision arbeitsbereit ist. Auch hier empfiehlt es sich, das Gerät bei Cassettenwechsel abzuschalten.
Die Steuereinheiten wurden den Elementen nachempfunden, die Mattel mit Intellivision als Neuerung auf den Markt brachte. Deren Kernstück ist ein numerisches Sensor-Keyboard. Nach Druck auf die „Sternchen"-Taste in der unteren Reihe, wird das zuletzt gewählte Spiel wiederholt. Das „#"-Zeichen zaubert das aus der Computerwelt bekannte „Menu" auf den Bildschirm, wonach die Variablen gewählt werden, also Anzahl der Spieler, Schwierigkeitsgrad usw. Eine Art Joystick ist als Bestandteil der Steuereinheit auch bei ColecoVision vorhanden. Hätte man diesen etwas länger angelegt, wäre das Drehmoment besser. Andererseits brächte eine solche Bauweise Schwierigkeiten bei der Unterbringung mit sich.
Dennoch: Als Nonplusultra kann man diesen Joystick kaum bezeichnen. Nicht zuletzt, wenn man ihn mit den neuen vergleicht, die jetzt auch in Deutschland auf den Markt kommen. Vielleicht kann man in diesem Punkt bei ColecoVision noch mal nachdenken.
Die Aktionsknöpfe sind seitlich an der Steuereinheit untergebracht. Hierbei bestätigt sich unsere Negativ-Erfahrung, daß damit schwer umzugehen ist. Vor allem dann, wenn man kleine Hände hat.
Die Marketing-Strategen von ColecoVision haben zweifelsohne gründlich nachgedacht, als sie ihre Buchsen so anlegten, daß die Joysticks des Commodore VIC 20, des Atari VCS und der Atari 400/800 Computer-Systeme auch passen. So lassen sich eine Reihe anderer Spiele mit fremden Steuereinheiten spielen. Allerdings muß aus vorhin genannten Gründen ein Keyboard angeschlossen bleiben. Was Solospieler gewiß nicht stört.
Sound und Grafik von ColecoVision – und daran gibt es wahrhaft keinen Zweifel – sind augenblicklich unübertroffen. Satte Farben, herrliche Animation (= Bewegung) und beeindruckende Klangeffekte.
Eins allerdings können wir noch nicht beurteilen: Das ist jenes Geheimnis, was ganz dezent hinter einer winzigen Klappe an der Vorderseite der Konsole verborgen ist. Hier nämlich befindet sich das, was man in der Computer-Sprache gemeinhin als „Interface" bezeichnet, als „Schnittstelle" oder einfach Anschlußmöglichkeit für ein anderes System. Ein Interface gilt aber auch als Teil, der zwischen Systemen Hilfsfunktionen ausführt. Wozu?
Nun, Coleco will ein komplettes Familien-Computersystem anbieten, dessen Grundbaustein dieses Gerät ist. Zugleich nimmt dieses Interface ein Steckmodul auf, in das Atari-ProgrammCassetten passen. Und das bedeutet, daß „PacMan" oder „Space Invaders" von Atari auch auf ColecoVision gespielt werden können. Wer eine VCS-Programmbibliothek hat, wird sich darüber freuen.
Ein echter Hammer ist das Kontrollsystem für **Turbo** und ähnliche Spiele. Als erforderliches Zubehör für das Spielen dieser Cassetten wird ein richtiges Lenkrad mit Gaspedal angeboten.
Wer sich für Intellivision entschieden hat, wird ebenfalls besser bedient: Ein Adapter, mit dem Intellivision-Cassetten gespielt werden können, ist in Vorbereitung.
Na, schön. Und wo bleiben die Spiele? Da ist zunächst der Arcade-Hit *Donkey Kong*. Dazu gibt's die **Schlümpfe.** Spitze in jeder Hinsicht. Für Anhänger von Weltraumspielen – und nicht nur für diese! – ist **Zaxxon,** mit Abstand das perfekte, quasi dreidimensionale Videospiel.
Venture ist eine bemerkenswerte Variante von Ataris „Berzerk" – natürlich mit entsprechend mehr Möglichkeiten. Bleibt *Turbo* als absolutes Topspiel für Dauer-Rennfahrer. Als Sport-Cassette winkt **Skiing,** das sich mit Intellivision und der Activision-Cassette fürs Atari VCS messen lassen muß. In Vorbereitung für uns außerdem **Cosmic Avenger** – ein faszinierendes Welträumspiel.
Nun, lange währt's bis Mai nicht mehr. Wer nicht solange warten will, kann sich ab sofort bedienen. *Donkey Kong* z. B. ist für Atari und Intellivision bereits lieferbar.





Ein Kenner der Materie: Chris Howland

HOWLAND: SPASS AM COMPUTER

Chris Howland, Jung und Alt bekannt aus Rundfunk-und Fernsehsendungen, ist mit diesem Medium „groß geworden". Für ihn war es logisch, daß er sich irgendwann auch mit den weiteren Möglichkeiten des Fernsehers und anderer elektronischer Geräte vertraut machte. Trotz anfänglicher Schwierigkeiten – die er freimütig einräumt – ist er heute auch im Umgang mit dem Computer ein versierter Spezialist. In TeleMatch schreibt er über seine Erfahrungen.

Fragen Sie mich bitte nicht, warum ich meinen ersten Computer kaufte. Das weiß ich nämlich nicht. An Elektronik, Mathematik und Logik war ich zwar schon immer interessiert, aber Interesse und Können sind zwei Dinge. Gut war ich in keiner dieser drei Disziplinen, besonders schlecht in Mathematik. Als der erste Taschenrechner auf den Markt kam, kaufte ich ihn. Und das veränderte mein Leben.

Ich addierte und dividierte alles, was ich an Zahlen finden konnte. Als mir dann nichts mehr einfiel, multiplizierte ich Zahlen aus dem Telefonbuch – einfach so aus Spaß.

Jahre Später erzählte mir ein Freund aus Brüssel, der von meiner seltsamen Neigung wußte, daß es jetzt einen preiswerten „Super-Rechner" mit Anzeige über den Fernseher gäbe. Nun, er sprach von einem der ersten „Home Computer" und brachte mich sehr schnell dazu, diesen zu kaufen. Es war ein TRS 80, Modell 1, und ich glaube, ich war der erste in Deutschland, der ihn besaß.

Diese Maschine veränderte mein Leben ebenfalls. Ich erinnere mich noch gut daran, wie ich endlose Nächte vorm Keyboard verbrachte, wie wütend ich war, wenn's nicht so lief, wie ich wollte. Aber ich war entschlossen, das System in den Griff zu bekommen. Dieser Erfolg ist mir bis heute nicht vergönnt, und ich hoffe, daß der Fall auch nie eintreten wird, denn sonst könnte die Sache langweilig werden.

Schön, wenn ich auch kein Mathematik-Experte bin (ich zähle noch immer mit den Fingern), glaube ich doch, qualifiziert genug zu sein, um Ihnen guten Computer-Rat zu geben. Selbst wenn Sie ihn (den Computer) nicht brauchen, für Ihre Kinder wird er unentbehrlich sein. Das dürfen Sie mir glauben.

Für einen Anfänger sind bei der Auswahl eines Computers diese drei Kriterien wichtig: Er muß preiswert und sollte leicht reparabel sein, falls doch mal etwas schief geht, und die Bedienungsanleitung muß unkompliziert sein.

Das ist aber noch nicht alles. Schon nach kurzer Zeit werden Sie soviel gelernt haben, daß Sie mehr tun wollen. Also sollte Ihnen Ihr erster Computer diese Möglichkeiten geben. Da wäre einmal die Farbe, dann die Grafikmöglichkeit (er muß zeichnen können), und schließlich brauchen Sie einen größeren Speicher (RAM).

Unter Berücksichtigung all dieser Punkte gibt es fünf Home-Computer, die ich Ihnen empfehlen kann, wobei ich aber darauf hinweisen möchte, daß es auf dem Markt noch viele andere gibt, die ebenso gut sein können. Nur, die kenne ich aus persönlicher Erfahrung nicht.

Die fünf, die ich ausgesucht habe, sind der Commodore VC-20, der Tandy TRS-80 Colour, der Atari 400, der Sinclair Spectrum und der Texas Instruments TI-99.

All diese Geräte können Sie an Ihren Farbfernseher anschließen, was Ihnen einiges an Geld spart. Das einzige Problem, das ich dabei sehe, ist, daß es Schwierigkeiten geben wird, wenn Ihre Familie „Dallas" sehen will, Sie aber gerade Computer-Schach spielen wollen. Dieses Problem müssen Sie dann leider selbst lösen – vielleicht druckt Ihr Computer dann „Zweit-Fernseher kaufen, kaufen, kaufen...

Doch es geht weiter – nicht jeder ist gerade im Computer-Anfangs-Stadium in der Lage, seine vielen Wunschprogramme selbst zu „schreiben" in einer der zur Verfügung stehenden Programmiersprachen. Und deshalb ist meiner Meinung nach bei der Auswahl des richtigen Computers auch die Frage nach der zur Verfügung stehenden Software von ebenso großer Bedeutung. Software – das sind fix und fertige Programme, die je nach System auf TonbandCassetten, Disketten oder ROM-Modulen angeboten werden. Und da findet sich schon heute für jeden Geschmack das Passende. In den Bereichen **Unterhaltung** (das sind die vielen Spiele, über die Sie gerade TeleMatch hinreichend informiert), **Aus- und Weiterbildung** (mit den Programmiersprachen und intelligenten Lernprogrammen bis hin zum kompletten Sprachkursus) sowie **Beruf** mit Datenverwaltungs-Programmen, Textverarbeitung und Kalkulationsprogrammen. Dennoch – wir sprechen über den Computer für zuhause. Und auch dafür gibt es mehr und mehr nützliche Anwendungs-Programme. Zur Organisation der Haushaltsfinanzen, zum Speichern aller Adressen (die nächste Weihnachtspost kommt bestimmt) oder aber zum Festhalten der schmackhaftesten Kochrezepte.

Womit doch ganz klar bewiesen ist, daß man für einen Computer absolut kein Mathematik-Genie zu sein braucht – oder?

Herzlich Ihr



Das elektronische Spielvergnügen
Nr.1 Dezember/Januar 83 DM 5,-
TELE
MATCH
Video-Spiele
Computer-Spielprogramme
Elektronik-Spiele
Mit electronic GAMES Magazine
TRON-
alles über den sensationellen Video-Elektronik-Film
ATARI-
Computer kann jetzt sprechen!!!
tanzen...
Computer-Spiele mit Chris Howland...
und vieles andere mehr.
PAC MAN -
spielt überall mit
Neu! Jetzt alle zwei Monate.
Jetzt bestellt – 12 mal dabei!

Deshalb unser neues Angebot: Beziehen Sie TeleMatch im Abonnement!



TeleMatch ist die erste, größte und farbigste Zeitschrift für Tele-Spieler, Computer-Spieler, Automaten-Spieler – kurz für alle, die gern telespielen. Zusammen mit Electronic Games, dem größten Videospielmagazin der Welt! TeleMatch bringt die tollsten Videospiele, die spannendsten und raffiniertesten Computer-Spiele, aktuelle Mini-Elektronikspiele, Video-Automaten-Tips, Spielstrategien, Technik-News, Reportagen, Geschichten und Hintergrundberichte aus der Szene, spannende und witzige Unterhaltung, Punktlisten, Hitparaden und vieles mehr. Von Spielern für Spieler gemacht.

Für DM 58,– erhalten Sie 12 Hefte (inkl. MwSt. und Zustellgebühr) plus ein E.T.-Shirt Ihrer Wahl mit dem Gnom aus dem All. Nennen Sie uns Ihr Motiv und Ihre Konfektionsgröße.



Für DM 50,– (inkl. MwSt. und Zustellgebühr) erhalten Sie 12 Hefte plus „Video Spiele", das Knaur-Buch mit Tips, Strategien und Kaufratschlägen für die wichtigsten Video-Systeme und -Spiele.

TeleMatch – für alle, die gern telespielen!

Ich bestelle hiermit 12 Ausgaben der Zeitschrift TeleMatch

☐ zum Preis von DM 50,– inkl. MwSt. und Zustellgebühren, und dem Video-Spiele-Buch als Prämie

☐ zum Preis von DM 58,– inkl. MwSt., Zustellgebühren und folgendem E.T.-Shirt

Motiv 1 ☐ Motiv 2 ☐ Motiv 3 ☐

Small ☐ Medium ☐ Large ☐ X-Large ☐

Kindergröße 116 ☐ 128 ☐ 140 ☐ 152 ☐

Der entsprechende Betrag ist

☐ auf Ihr Konto 239 67-201 PSCHA Hamburg Kinothek Verlag GmbH, Stichwort TM-Abo, überwiesen.

☐ als Scheck beigefügt.

Absender: ______________________
Name

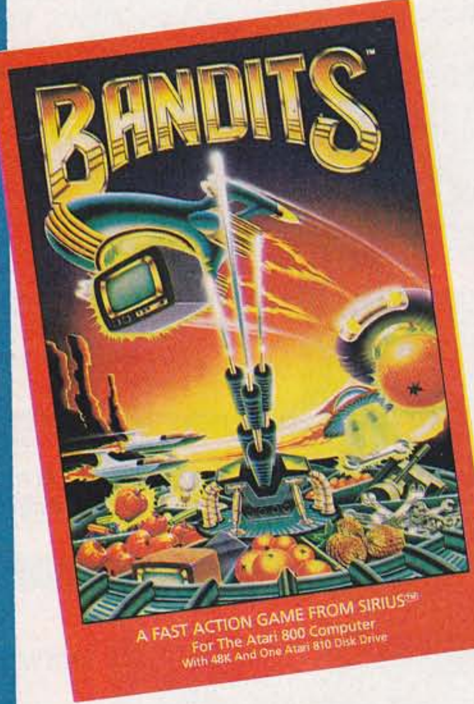
____
Straße/Nr.

(   ) ______________________
Wohnort

(Bitte Blockschrift)

Keine Angst vor Fliegen

Kurz vor der Jahreswende bekamen wir eines der schönsten und witzigsten Computerspiele, die zur Zeit angeboten werden, auf den Tisch. BANDITS (Banditen) heißt der Bildschirmspaß, der von den Brüdern Tony und Benny Ngo programmiert wurde. Da sieht man zum Auftakt eine Startrampe, an die eine Rakete herangefahren wird. Der Transportwagen entfernt sich mit ganz realistischem Motorengebrumm. Dann verschwindet der Startrampenträger sehr eindrucksvoll und die Rakete hebt ab.



Wer nun glaubt, es handle sich um eines der üblichen Weltraumspiele, ist auf dem Holzweg. Die gagig aufbereitete Bildschirmtitelei macht einem beeindruckenden Weltraumszenarium Platz: Fließender, blinkender Sternenhimmel, anskizzierte Kraterlandschaft und eine gewaltige gelbe Sonne am rechten Bildschirmrand. Links oben hängt das UFO, das sich zuvor mit unirdischem Geräusch über den Screen schiebt. Und dann wird's herrlich lustig. Aus dem UFO kommt eine Formation farbenprächtiger Fliegen und in der Sonne erscheinen unsere Vorräte, die's zu bewachen gilt.

Spielgedanke: Die Fliegen wollen unsere Früchte als da sind, Pflaumen, Weintrauben, Orangen, Brombeeren und dergleichen klauen. Was natürlich verhindert werden muß. Und das ist wahrhaft nicht einfach. Mal saust ein Einzel-Bandit heran, mal kommt die Formation im Dreiecksflug angeschwirrt. Sie zu erwischen, sprich durch Raketen bzw. Fliegenvernichtungsmittel am Klauen zu hindern, mutet fast unmöglich an. Nicht zuletzt, weil man durch die elektronischen Lacher der Fruchträuber zuweilen außerstande ist, sich auf's Spiel zu konzentrieren.

Haben die Burschen (nach erfolgreichem Absprühen kommen andersfarbige Banditen) trotz Abwehr Früchte gesammelt, bringen sie die ins Raumschiff. Und so weiter. Ein herrlicher Computerspiel-Spaß, der uns durch Spielwitz, Grafik und Sound begeisterte. Und dazu ein schnelles Spiel.

Bandits
System ATARI 800 (48 K RAM)
Apple II
Programm: Diskette
Max. Spieler: 1
Preis: 130 Mark
Bezugsquelle:
Concept Video GmbH
Winfriedstr. 11
8000 München 19

Sneakers, das ist Tempo

Die Bezeichnung „Fast Action Game" (schnelles Aktions-Spiel), mit denen der Software-Anbieter SIRIUS die meisten seiner Spiele versehen hat, besteht bei SNEAKERS zu recht.

Eine so wahnsinnig schnelle, aktionsgeladene Punktejagd bei ziemlich einfacher Grafik, daß einem Hören und Sehen vergeht. In der Reihenfolge des Eingangs tauchen die „Sneakers", die „Cyclops", dann „Saucers" und „Fangs", danach „H-Wings" auf. Fast ist es müßig die „Large Meteors", „Small Meteors", „Scrambles" und „Scrubs" zu erwähnen. Denn soweit muß man erst mal kommen. Mark Turmell hat dieses Reaktions-(= Schieß)spiel programmiert.

Trotz der vorhin erwähnten einfachen Grafik stellt dieses Spiel eine echte Herausforderung dar. SNEAKERS, was ja wörtlich übersetzt „Schleicher" heißt, tun eins gerade nicht: Schleichen.

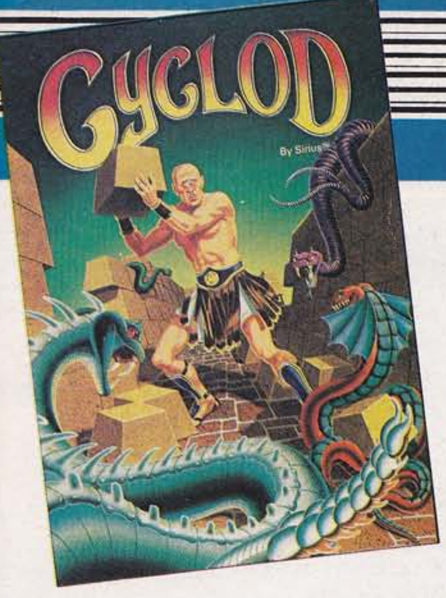
Wer sich für dieses Spiel begeistert, kann dem optischen Ausdruck verleihen. Der Diskette liegt ein „Iron-On" (ein Aufbügelbild) für's T-Shirt bei.

Sneakers
System ATARI 800 (48 K RAM)
Apple II
Programm: Diskette
Preis: 112 Mark
Bezugsquelle:
Concept Video GmbH
Winfriedstr. 11
8000 München 19

Mit dieser Schlange spielt man lange

Nochmals um Schlangen geht's bei SNAKE BYTE (Schlangenbiß). Nur sind Sie hier derjenige, der Schlange spielen darf. Stellen Sie sich vor, Sie als Schlange befänden sich auf einem Feld und hätten die Aufgabe, Äpfel zu essen. Nun sind die Schlangen ja nicht gerade als Vegetarier bekannt, aber das tut dem Spielwitz keinen Abbruch. Mit jedem Apfel, den die Schlange verschlingt, wird sie dicker und länger. So weit, so gut.





Nur gilt es, bei der schnellen Jagd nach Äpfeln, die an allen möglichen Ecken auftauchen, nicht gegen eine Wand zu stoßen, sich selbst in den Schwanz zu beißen und vor allem, den in der Gegend herumfliegenden Pflaumen auszuweichen. Bei diesem Hin und Her kommt es zwangsläufig zu allerhand Verwicklungen – und das wörtlich genommen. SNAKE BYTE ist ein gaggeladenes Reaktionsspiel, das man zum Verschlingen gern haben kann.

Snake Byte
System ATARI 800 (48 K RAM)
Apple II
Programm: Diskette
Max. Spieler: 1
Preis: 112 Mark
Bezugsquelle:
Concept Video GmbH
Winfriedstr. 11
8000 München 19

Hier wird gelauert und gemauert

Falls Sie was gegen Schlangen haben, ist CYCLOD von Sirius das richtige Spiel für Sie! Hunter Hancock kam auf die verrückte Idee, einen Augapfel, wohl in Anlehnung an den einäugigen Zyklopen, zum Star seines Programms zu machen.
Wir befinden uns bei diesem Spiel in einem Labyrinth aus Mauern. Dadrin liegen etliche Ziegelhaufen, die „Eyeball" strategisch richtig einzusetzen hat, um Schlangen in die

Falle zu locken und in den Schlangenhimmel zu bringen.
Gemeinerweise haben die Schlangen was gegen Eyeball. Da hilft nur rasche Reaktion: Ausweichen oder rasch dem Reptil einen Ziegelstein in die Seite schieben.
Ein witzig aufbereitetes Spiel. Die Haare stehen einem dabei zu Berge.

Cyclod
System ATARI 800 (48 K RAM)
Apple II
Programm: Diskette
Max. Spieler: 1
Preis: 112 Mark
Bezugsquelle:
Concept Video GmbH
Winfriedstr. 11
8000 München 19

Vorsicht, Weltraumeier!

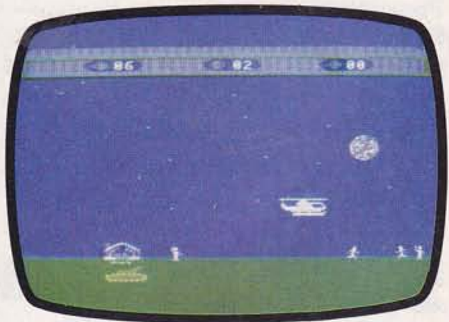
SPACE EGGS (Weltraum-Eier), das klingt recht harmlos. Aber seien Sie auf der Hut, daß Sie nicht zu Spiegel- oder Rührei gemacht werden. Denn diese Weltraum-Eier sind ausgesprochen aggressiv.
Der Programmierer Nasir Gebelli hat mit SPACE EGGS eine witzige Variante der Weltraum-Schießspiele geschaffen. Die erinnern zwar an die **Space Invaders** (ebenso übrigens wie die **Sneakers**), sind aber auf ihre Art eigenständig.
Spinnen, Lippen, Wölfe und Wuschelköpfe machen Ihnen das Bildschirmleben schwer. In diese nämlich verwandeln sich die Weltraum-Eier. Womit bewiesen ist, daß kreative Programmierer gern Eier besonderer Art legen. Stecken Sie dies in Ihren Disk Drive und sehen Sie zu, wie Sie die Sprache in den Griff bekommen.

Space Eggs
System ATARI 800 (48 K RAM)
Apple II
Programm: Diskette
Max. Spieler: 1
Preis: 112 Mark
Bezugsquelle:
Concept Video GmbH
Winfriedstr. 11
8000 München 19



Rette sich wer kann!

CHOPLIFTER von Broderbound Software ist ein heißes Aktion-Programm, in dem der Spieler als Hubschrauber-Pilot agieren muß. Seine Aufgabe: Die eigenen Agenten vom Territorium eines feindlichen Landes auszufliegen und sicher zur eigenen Basis zurückzubringen.
Was uns bei diesem Computer-Spiel ganz besonders beeindruckte – das Flugverhal-



ten des Helicopters entspricht haargenau der Wirklichkeit. Vorwärtsflug, und die Nase senkt sich, Rückwärtsflug, und die Nase zeigt nach oben. Auch Wenden sowie Steigen und Sinken sind möglich – unter realistischen Geräuschen des sich drehenden Rotors.
Zurück zum Spiel. Die Rettungsaktion wird vom Feind natürlich immens gestört. Panzer am Boden und schnelle Jets in der Luft (irre auch hier die dreidimensionale Darstellung

der Flugmanöver) stellen eine permanente Gefahr für unseren Hubschrauber dar. Glückt die Landung, so rennen die Agenten zum Hubschrauber und retten sich in die Kabine. Doch die Zeit ist knapp, der Feind paßt auf. Als umsichtiger Pilot bringen Sie nun die „Passagiere" zur Basis und starten sofort wieder zu einem neuen Rettungsflug. Witzig – die „Geretteten" bedanken sich, indem sie dem davonfliegenden Hubschrauber zuwinken.
Hochauflösende Grafik, dreidimensionale Darstellung sowie tolle Farben und überraschende Realistik bei allen Spielobjekten machen CHOPLIFTER zu einem großartigen Erlebnis. Nicht zuletzt deshalb steht dieses Programm in den USA seit 2 Monaten in der Hitliste.

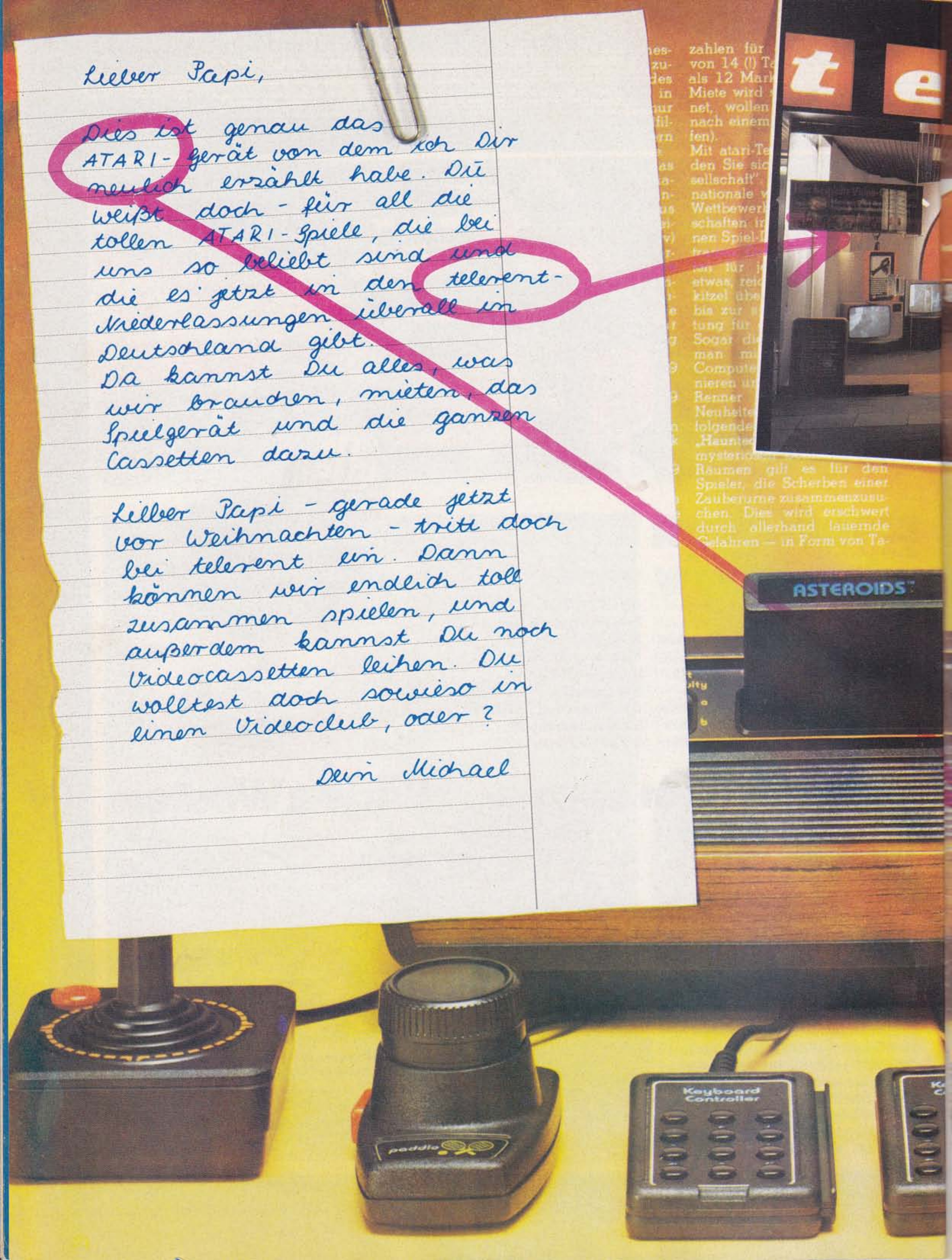
CHOPLIFTER
System: Apple II Plus, 48K
Atari 400/800, 48K
Programm: Diskette
Preis: ca. DM 100,–
Bezugsquelle: Fachhandel
oder direkt von READY
Innocentiastraße 31
2000 Hamburg 13

Goldjagd im Wilden Westen

CLAIM JUMPER heißt das neue Computer-Spiel von Synapse Software. Mit einem Szenario, das verdammt realistisch an die Goldgräberzeit im Wilden Westen erinnert – fast so, wie im Film. Es geht um Gold-Nuggets, die jedem, der sie erwischt, ein sorgenfreies und damit glückliches Leben versprechen. Doch bis dahin gibt es viel Action auf dem Bildschirm.
Das Spiel kann zu zweit oder allein gegen den Computer gespielt werden – den Goldgräbern mit ihren toll funktionierenden Schießprügeln stellt sich folgende Aufgabe: Sobald irgendwo auf dem Bildschirm ein Gold-Nugget aufblitzt, muß dieses in bare Dollars eingelöst werden. Doch der Weg ist beschwerlich – giftige Schlangen und der Gegner mit seinem Colt wollen ebenfalls an das Gold ran. So – und dann müssen die Dollars über den ganzen, gefährlichen Bildschirm hinweg in die Bank gebracht und – puh – endgültig sicher im Safe deponiert werden. Übrigens – nachdem sich genügend Dollars in der Bank befinden, kann ein Haus gekauft werden. Das geht dann ganz automatisch. Und diese Häuser sind dann wieder für den Gegner gefährlich. CLAIM JUMPER bringt mehr Action, als wir hier beschreiben können. Wann lassen Sie sich vom Goldrausch pakken?



Claim Jumper
System: ATARI 400/800 16K RAM
Programm: Cassette, Diskette
Max. Spieler: 2
Preis: DM 95,–
Bezugsquelle:
READY, Innocentiastr. 31
2000 Hamburg 13

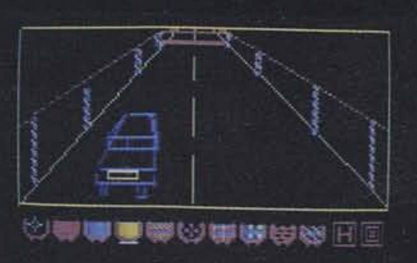

Lieber Papi,
Dies ist genau das ATARI-Gerät von dem ich Dir neulich erzählt habe. Du weißt doch - für all die tollen ATARI-Spiele, die bei uns so beliebt sind und die es jetzt in den telerent-Niederlassungen überall in Deutschland gibt.
Da kannst Du alles, was wir brauchen, mieten, das Spielgerät und die ganzen Cassetten dazu.
Lieber Papi - gerade jetzt vor Weihnachten - tritt doch bei telerent ein. Dann können wir endlich tolle zusammen spielen, und außerdem kannst Du noch Videocassetten leihen. Du wolltest doch sowieso in einen Videoclub, oder?
Dein Michael
Räumen gilt es für den
Spieler, die Scherben einer
Zauberurne zusammenzusu-
chen. Dies wird erschwert
durch allerhand lauernde
Gefahren — in Form von Ta-
ASTEROIDS™
Keyboard Controller
paddle



spezialisiert haben. Der
Spieler sitzt als Pilot eines Abfangjägers an seinen Steuerknüppeln. Action und Abenteuer am Video-Schirm sind angesagt!
Wenn Sie dabei sein wollen: Ihre telerent-Filiale freut sich auf ein Beratungsgespräch.
BREAKOUT
ARLORDS
RROUND
NIGHT DRIVER
MAZE CRAZE
A Game of Cops 'n Robbers
SPACE INVADERS
CIRCUS ATARI
BLACK JAC
HAUNTED H
SE
ATARI
CX 2631
CX 2641
CX 2633
CX 2632
CX 2630
CX 2651
CX2654
right difficulty
game select
game reset
telerent Deutschland
Mit 52 Niederlassungen. Auch in Ihrer Nähe.

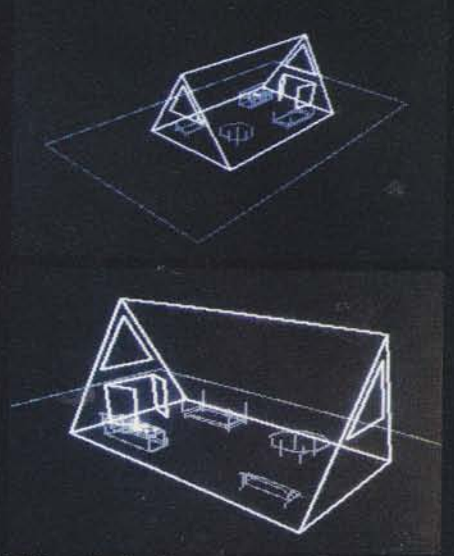
COMPUTERGRAFIK AUCH IN 3D

Zeichnungen per Computer sind heute nach einer irrsinnig schnellen Entwicklung schon fast zur Selbstverständlichkeit geworden. Oder haben Sie sich schon mal tiefere Gedanken darüber gemacht, wie denn nun eigentlich bei Ihrem Lieblings-Telespiel die räumliche Darstellung des Szenarios auf den Bildschirm kommt?
Nun – der Besitzer eines Home-Computers ist da schon etwas weiter. Er weiß nämlich, mit welcher Programmiersprache und mit welchen Befehlen er genau an die gewünschte Bildschirmposition Punkte, Linien, Rechtecke, Quadrate oder auch nur grafische Zeichen bringen kann. Und – auch das ist wichtig – dabei können zusätzlich noch die jeweiligen Farbwünsche programmiert werden.
Wer den Film TRON gesehen hat, weiß recht genau, zu welchen Spitzenleistungen heute die hochintelligenten CPU's (Central Processor Units = Mikroprozessoren) gebracht werden können. Diese kleinen Elektronik-Chips verrichten ihre Arbeit in einer irrsinnigen Geschwindigkeit und erzeugen so für unser menschliches Auge die Illusion von Räumlichkeit, die sich dann noch, je nach Programmablauf, perspektivisch permanent verändert. Mit anderen Worten: Die Fahrt im Rennwagen auf dem Nürburgring oder die Computer-Simulation einer Jumbo 747-Landung auf dem Bildschirm liegen schon sehr nahe an der Wirklichkeit.



Oben: Das Linienauto wird mit dem Joystick auf dem Bildschirm erzeugt

Dazu ein Beispiel. Es bedarf nur einiger Linien auf dem Bildschirm, der richtigen Anordnung des Objektes, der Berechnung von Bewegungsabläufen – und schon wird das von uns abgebildete Fahrzeug auf der Autobahn zu einem neuen Telespiel. Dieses Bild übrigens haben wir per Steuerknüppel gezeichnet, denn wir hatten ein sogenanntes Hilfsprogramm im Computer, das uns eine doch recht umfangreiche Programmierarbeit erspart hat (PAINT für den Atari 800/400).
Wo wir schon bei den Grafik-Programmen für Home- bzw. Privatcomputer sind: Für den Apple II und für den Atari gibt es schon seit längerer Zeit ein intelligentes

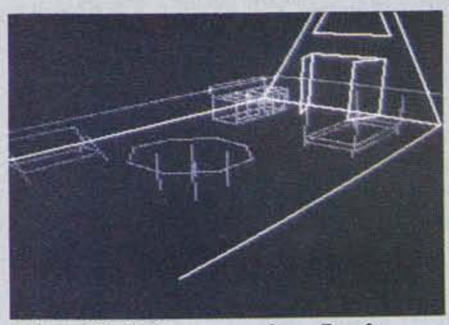


Beispiele für Dreidimensionalität, echte Perspektive, Zoomen und Drehen, zeigt das World Programm

3D-Grafik-Programm. Es wird auf Disketten geliefert und nennt sich APPLE-WORLD bzw. ATARI-WORLD. Einmal in den Computerspeicher eingeladen, kann jedes Objekt über die Koordinaten X (waagerecht), Y (senkrecht) und Z (Tiefe) über einen sogenannten Text-Editor eingegeben werden. Und dann kann es auf dem Bildschirm betrachtet werden – aus den unterschiedlichsten vertikalen und horizontalen Blickwinkeln. Unser Objekt „rotiert" also um die entsprechenden Koordinaten-Achsen auf dem Bildschirm. Hinzu kommt die individuell einstellbare Vergrößerung des Objektes.
Unsere Bildserie veranschaulicht das Ganze recht deutlich. Als erstes sehen wir ein

```
20 GR:CLEAR
30 GR:TURN 270;GO 40;TURN 90
40 C:@B709=56
50 C:@B708=50
60 C:@B710=60
70 T:Bitte die 1.Laenge:\
80 A:#S
90 T:Bitte die 2.Laenge:\
100 A:#R
110 T:Bitte die Anzahl der Winkel:\
120 A:#A
130 *ENDLOS
140 GR:DRAW #5;TURN #A
150 U:*FARBEN
160 GR:DRAW #R;TURN #A
170 J:*ENDLOS
180 *FARBEN
190 C:#Z=#Z+1
200 GR(#Z=3):PENBLUE
210 GR(#Z=1):PENRED
220 GR(#Z=2):PENYELLOW
230 C(#Z=3):#Z=0
240 E:
250 C(#Z=3):#Z=0
260 E:
```

Links: Wie einfach der Einstieg ins kreative Programmieren ist, demonstriert das Musterprogramm in Atari PILOT. Den Bewegungsmöglichkeiten, dem Farbeinsatz und anderen „Schikanen" sind allenfalls durch die Fähigkeiten des Programmierers Grenzen gesetzt. Nach Beantwortung der vorgegebenen Fragen des Programms entsteht eine mehrfarbige dreidimensionale Säule auf dem Bildschirm



Oben: Drehphase aus dem Apple (Atari) WORLD-Programm

Nurdachhaus inklusive Einrichtung in der Totalen, wir „zoomen" uns dann bis auf die Einrichtung heran und zeigen im nächsten Bild das Haus von einer ganz anderen Seite. Und das alles mit einem Objekt, nämlich dem Haus, das in seiner Grundstruktur nur einmal in das Computerprogramm eingegeben wurde. Wer will, kann das Haus nur durch die Veränderung des vertikalen Blickwinkels sogar auf den Kopf stellen. Das WORLD-Programm kann aber noch mehr: Jedes einmal definierte Objekt kann auf der Diskette abgespeichert werden (z.B. ein Stuhl) und später als weiteres Objekt in ein bestehendes (z.B. Haus) hinzugefügt werden. Und wer noch einen grafikfähigen Matrix-Drucker sein eigen nennt, kann von dieser 3D-Grafik beliebig viele und unterschiedliche „Hardcopies" (also schwarz-weiße Papierdrucke) anfertigen.

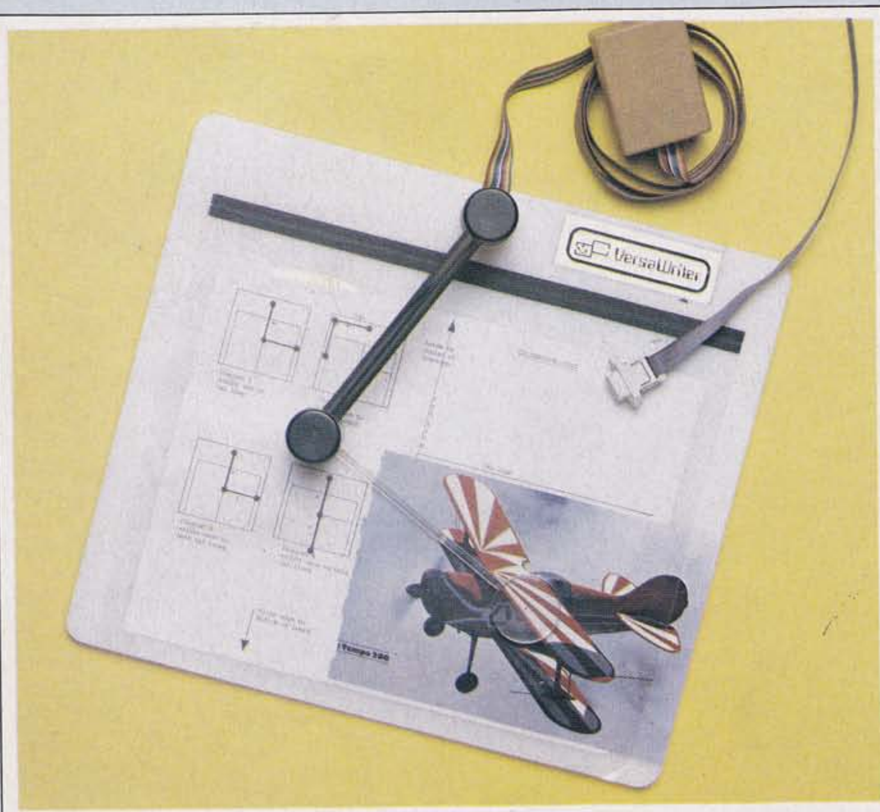
Für den Apple- und Atari-Computer gibt es aber eine noch ganz andere Grafik-Möglichkeit, den VERSAWRITER. Hier wird das Grundprogramm ebenfalls über Diskette in den Computer geladen, doch dann wird es ganz komfortabel. Über den elektronischen „Storchschnabel" (siehe Abbildung) wird eine beliebige Bildvorlage in ihren Konturen abgetastet und auf den Bildschirm übertragen. Auch hier können unterschiedlich Maßstäbe per Programm eingestellt werden. Bestimmte Bildpartien kann man dann farblich ergänzen, bzw. nach Wunsch verändern. Gleichzeitig lassen sich unterschiedliche Schriftarten in das Bild „einkopieren". Hier besteht ebenfalls die Möglichkeit, das so entstandene Bild abzuspeichern, jederzeit dann wieder auf den Bildschirm zu bringen, diese Bilder erneut zu verändern oder sie per Drucker auf Papier festzuhalten.

Die neueste Version einer solchen „Storchschnabel-Grafikeingabe" wird in den USA jetzt sogar als 3D-Version angeboten. Damit können räumliche Objekte, wie z.B. ein Modellauto, komplett abgetastet und dreidimensional auf dem Bildschirm abgebildet werden. Eine Verknüpfung also zwischen dem WORLD-Programm und der bequemen, allerdings nur zweidimensionalen VERSAWRITER-Eingabe.

Ja – und dann haben wir in der Redaktion selber programmiert. Wir wollten herausfinden, ob es mit den derzeit angebotenen Heim-Computern und den entsprechenden Programmiersprachen möglich ist, dreidimensionale Objekte per selbst erstelltem Programm auf den Bildschirm zu bringen. Wir stießen dabei auf die noch recht neue und wirklich einfachst zu erlernende Sprache PILOT bzw. LOGO. Beide Sprachen werden gut dokumentiert und mit entsprechenden Beispielen von Herstellern wie Texas Instruments, Apple und Atari angeboten.

Nachdem wir alles eingetippt hatten, waren wir gespannt, was denn nun passieren sollte. Also: Befehl RUN, drei Fragen des Programms beantwortet, und schon baute sich langsam aber sicher auf dem Bildschirm ein dreidimensionales Objekt auf: Eine zylindrische Säule in mehreren Farben. Natürlich kamen wir recht bald ins Spielen. Wir änderten das Programm, gaben unterschiedliche Werte ein und durchschauten schnell die Geheimnisse der sogenannten „Computer-Kunst". Per Zufall kann nämlich ein Computer-Programm Farbflächen auf dem Bildschirm erzeugen. Das ein wenig beeinflußt – und schon kann das Ergebnis als Foto in die nächste Kunstgalerie gebracht werden. Womit wir keinem der Computer-Künstler unterstellen wollen, daß er es sich so einfach macht. Aber im Prinzip geht es so – oder?

Zum Schluß noch ein Tip für all die Leser, die jetzt auf den Geschmack gekommen sind. Grafik-Programme für die Heim-Computer sind zur Zeit ganz aktuell. Sie können ein faszinierendes Freizeit-Hobby werden. Am besten informieren Sie sich bei einem der Computer-Fachhändler und lassen sich dort die unerschöpflichen Möglichkeiten zeigen.





So arbeitet der VERSAWRITER (Oben): Eine beliebige Bildvorlage wird abgetastet. Die Konturen erscheinen auf dem Bildschirm und können verändert werden. Kombinationen in dem WORLD-Programm sind möglich

Die Masse machts

In der ersten TeleMatch-Ausgabe konnten wir Ihnen die deutschen Manager der amerikanischen Videospiel-Hersteller Mattel-Electronics und Atari vorstellen. Heute kommt Reinhard Grossner zu Wort, der die Geschicke des Videospiel-Geschäfts für Philips in Deutschland lenkt. Auch er: Ein junger und dynamischer Manager, der an die Zukunft dieser neuen Spiel-Dimension glaubt. Nicht nur, weil er selbst begeisterter Videospieler ist, sondern weil hier die elektronische Zukunft für jedermann – quasi spielerisch – beginnt.

Wenn man erst mal 'rangekommen ist, kann man richtig Begeisterung entwickeln!" Gemeint ist ganz speziell das PHILIPS Videospiel-System G 7000. Und Reinhard Grossner, Marketing Manager für Videospiele bei PHILIPS, sagt das voller Überzeugung.

Das PHILIPS System liegt in Deutschland auf Platz zwei in der Rangliste der am meisten verbreiteten Videospiel-Computer. In Prozenten ausgedrückt ist der Marktanteil „eine zweistellige Zahl", so Grossner. Dieser zweite Platz ist Folge der konsequenten Produkt- und Marketingpolitik des Hauses PHILIPS, die sich auf eine breite Basis für den Absatz der vielfältigen Produkte der Unterhaltungselektronik konzentriert.

Als der G 7000 im Jahre 1978 eingeführt wurde, gab es noch kein breites Publikum für diese neue Art elektronischen Spielvergnügens. Es waren lediglich einige sehr einfache Spiele nach „Ping-Pong"-Art auf dem Markt vorhanden. Für PHILIPS bedeutet dies, daß der richtige Zeitpunkt, um – werblich – „Druck" zu machen, noch nicht gekommen war. Bei der Produktvielfalt, die PHILIPS zu bieten hat, und die von Haushaltsgeräten über HiFi-Anlagen, Autoradios und Computer bis zur Satelliten-Kommunikationstechnik reicht, standen damals noch andere Schwerpunkte im Vordergrund.

Indes: Inzwischen ist nun der richtige Zeitpunkt für den G 7000 gekommen. PHILIPS hat die Marktentwicklung beobachtet und sich für den eigenen Start gut vorbereitet. Unter den über 40 Spiele-Cassetten gibt es verschiedene Programm-Schwerpunkte: Spannende Aktionsspiele, dann Spiele für Intelligenz- und Gedächtnis-Training, Glücksspiele und besonders Lehr- und Lernspiele. Aber auch bei diesen „educational cartridges" gehören neben der Wissensvermittlung natürlich Spaß und Amüsement dazu.

Die Spieler sind aufgefordert, wie z. B. **„Der Musiker"**, selbst in die Programmierung einzugreifen. Sie bedienen nicht nur, sondern sie spielen im eigentlichen Sinne aktiv mit. In der PHILIPS eigenen Software-Zentrale werden Spiele speziell für den europäischen Markt entwickelt. Sicherlich ein Vorteil gegenüber einigen Mitbewerbern, die von den Muttergesellschaften neu angebotene Spiele nur übernehmen oder ablehnen können. Das Ergebnis bei PHILIPS: **„Die Eroberung der Erde"** z. B., eine völlig neue Spiel-Cassette, ist eine Kombination aus Brettspiel und Software, ein echtes Familienspiel für mehrere Mitspieler.

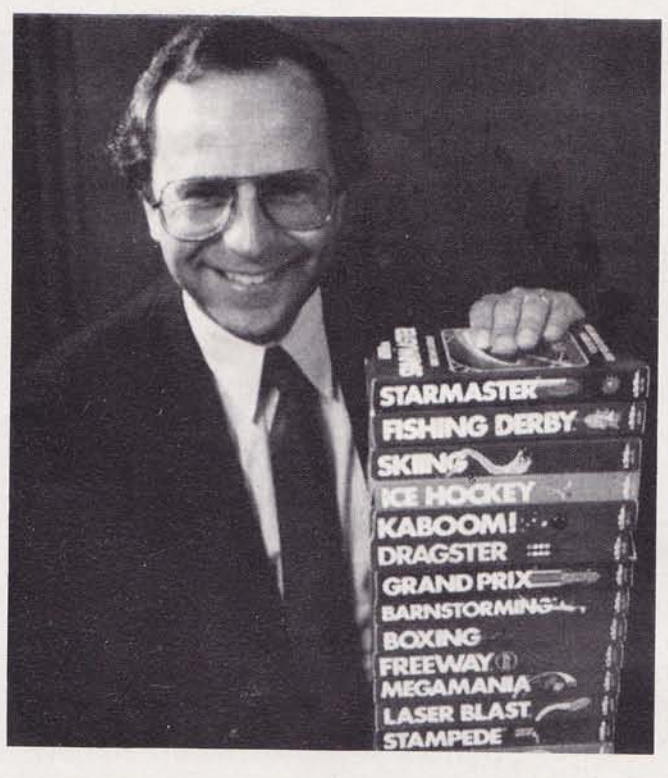
Als Reinhard Grossner zu Beginn des vergangenen Jahres das Videospiel Marketing übernahm und sich natürlich intensiv mit dem G 7000 befaßte, gab's zunächst Widerstand in der eigenen Familie. Inzwischen hat sich der gelegt. Heute ist der gebürtige · Hamburger Jahrgang 1943 „vom Video-Bazillus richtig angesteckt". Woraus wir schlußfolgern dürfen, daß G 7000-Freunde in den kommenden Monaten und Jahren bestens bedient werden. Für neue Entwicklungen wird sich nur jemand stark machen, der am Produkt Spaß hat. Und das ist hier der Fall.



Reinhard Grossner, 39, seit Anfang 1982 Leiter des Produktbereiches Videospiele der Philips GmbH.

Der Kleine ist der Größte

Das „Spiel" begann für James Levy, Gründer und Inhaber des größten unabhängigen Software-Anbieters Activision bereits Ende der 70er Jahre. Seine Idee, optisch und akustisch ausgereifte Cassetten zu produzieren, hat sich millionenfach bezahlt gemacht. Ein amerikanischer Traum? Er funktioniert inzwischen auch anderswo – zum Beispiel hier bei uns in Deutschland.



James „Jim" Levy, 37, der seine Activision Cassetten in wenigen Jahren zum Welterfolg machte.

Vor gut drei Jahren pumpte sich James „Jim" Levy 700 000 Dollar, engagierte vier Videospiel-Spezialisten aus dem Hause Atari und ließ diese die Programmiergeheimnisse des Atari VCS ergründen. „Reverse engineering" nennt man solche Art von Forschungsprozeß. Der Code wurde geknackt und damit begann der unaufhaltsame Aufstieg des Hauses „Activision".

Mit seinen knapp 1,65 Meter ist Jim Levy zwar klein, von den unabhängigen Software (= Spiele)-Anbietern aber mit Abstand der Größte. Im abgelaufenen Geschäftsjahr verdiente der 37jährige Marketingspezialist – er war unter anderem für Time-Life Bücher und einen großen amerikanischen Lebensmittelkonzern tätig – satte 12,9 Millionen Dollar.

Heute arbeiten allein in Mountain View, Kalifornien, dem Sitz des Unternehmens, 180 Spezialisten für Activision. Dazu kommen nochmal 160 Mitarbeiter in Fremdfirmen, die ausschließlich mit der Montage der SpielCassetten beschäftigt sind. Die Spiel-Spezialisten sind für Levy nicht einfach Programmierer. Er sieht sie als „Game Designer", als Videospiel-Künstler. Denn: „Für mich sind Videospiele eine Kunstform."

Diese Einstellung wird auch bei der Präsentation der „Activision"-Cassetten deutlich. In den amerikanischen Bedienungsanleitungen werden die „Game Designer" in Wort und Bild vorgestellt. So nimmt es nicht Wunder, daß es inzwischen um diese Designer einen regelrechten Starkult gibt, mit Autogramstunden und allem drum und dran. Die Zunft der Elektronik-Künstler unterscheidet bereits zwischen Meistern, Schülern und Meisterschülern.

David Crane etwa, das Activision-As, programmiert meisterhaft. Und seine Handschrift bei den Spielen „Freeway", „Grand Prix", „Dragster" und „Pitfall!" ist unverkennbar. Sein Schüler Steve Cartwright, der mit „Barnstorming" als Game Designer debütierte, schickt sich nun an, nach zweijähriger Ausbildung, in Davids Fußstapfen zu treten. So jedenfalls sieht es Jim Levy.

Die Activision-Spiel-Philosophie klingt wie selbstverständlich. „Ein Spiel darf nicht langweilig werden", stellt Levy fest. Das bedeutet, das Konzept muß stark sein und mit entsprechenden optischen und akustischen Gimmicks angereichert werden. „Schließlich beschäftigt sich ein fortgeschrittener Videospieler zwischen 50 bis 100 Stunden mit einer neuen Cassette."

Seine Meinung zu den Variationsmöglichkeiten, also soundsoviel Spiele auf einer Cassette, klingt hart: „Eine reine Farce!" Und sicher spricht sein Gegenbeispiel für sich. „Bei 'Pitfall!' sind maximal 114.000 Punkte zu erreichen. Die Herausforderung, das zu schaffen, wächst bei jedem Spiel. Dazu braucht man keine Varianten. Zudem schaffen die über 200 unterschiedlichen Landschaften auf dem Bildschirm genug Abwechslung."

Für Abwechslung im Activision-Programm des kommenden Jahres ist jedenfalls gesorgt. Mindestens sechs Neuveröffentlichungen sind vorgesehen, vier, über die wir an anderer Stelle ausführlich berichten werden, bereits angekündigt. Und mit „Pitfall!" und „Stampede" kommen auch „Intellivision"-Besitzer ins Activision-Spiel.

Gefragt nach weiteren Aktivitäten, schmunzelt Jim Levy vielsagend. Sicher wird man sich der sogenannten „To be continued" – der Fortsetzungs-Spiele – annehmen und, dies nicht zuletzt, in Bälde Spiele für den Heimcomputer anbieten. Denn wenn Activision auch der Größte ist, weiß Levy: „In diesem Jahr ist die Konkurrenz größer und besser geworden." Uns Videospieler kann das nur freuen.



ROBOTERPAR



RADE

Roboter: Selbstdenkende, selbsthandelnde Kunstmenschen. Und dabei doch nur Sklaven des Menschen und Helfer, die uns gefährliche Arbeiten, schwere Tätigkeiten abnehmen sollen. Oder – eine weit verbreitete Vision: Eine Bedrohung wegen ihrer physischen und eines Tages psychischen Überlegenheit. Dann nämlich, wenn es gelingt, den perfekten künstlichen Menschen zu schaffen, stark und superschlau.













Der Gedanke, ein künstliches Ebenbild des Menschen mit quasi Super-Eigenschaften zu formen, ist alt. Der Sage nach schuf bereits der griechische Erfinder Dädalus für König Minos den metallenen Mann „Talos", dessen Aufgabe es war, die Insel Kreta zu bewachen. Im sechzehnten Jahrhundert entstand die jüdische Legende um den Übermenschen „Golem". Aus Ton geformt, wurde er dadurch zum Leben erweckt, daß man ihm ein Papier, auf das das Wort *shem* (Gott) geschrieben war, in den Mund steckte. Seine Aufgabe: Die in Prag verfolgten Juden zu schützen und zu retten. Paul Wegener verkörperte diese Legendengestalt in dem 1914 entstandenen Film „Der Golem" und setzte ihr damit ein großartiges Denkmal.

In der Literatur tauchen Roboter, Automaten, Androiden, Cyborgs – wie immer sie auch heißen mögen – immer wieder auf. So spielt in der 1817 veröffentlichten Erzählung „Der Sandmann" von E.T.A. Hoffmann eine künstliche Tänzerin eine wichtige Rolle. In Nathaniel Hawthorne's Roman „The Artist Of The Beautiful", 1844 geschrieben, ist von einem mechanischen Schmetterling die Rede. 1909 schilderte Ambros Bierce in „Maxon' Master", wie ein Kunstwesen sich gegen seinen Schöpfer wendet und ihn tötet. „Zusammengeflickt" im wahrsten Sinne des Begriffes ist das weltberühmte Monster aus Mary Shelley's Roman „Frankenstein". Bekanntlich wurde dieses aus den Körperteilen von Leichen entstandene Wesen aber erst durch die Furcht der Menschen zum Unhold, zum Kunstmenschen im negativen Sinn.

Der Begriff „Roboter" ist abgeleitet aus *robota* (Sklavenarbeit) und *robotnik* (Arbeiter). Der tschechoslowakische Bühnenautor Karel Čapek verwendete diesen Begriff erstmals in seinem 1921 entstandenen Bühnenstück „R.U.R.". Seitdem ist der Roboter aus dem literarischen und filmischen Leben nicht mehr wegzudenken. Und, streng genommen, auch nicht aus unserem Alltag. Denn die Automaten, deren wir uns im täglichen Leben bedienen, sind ja im Grunde Roboter, wenn auch Fachidioten mit außerordentlich begrenzten Fähigkeiten. Denken wir nur an den vollelektronischen Küchenherd, an Fahrkartenautomaten und ähnliches. Natürlich können sie nicht, was phantasiebegabte Menschen dem Begriff „Roboter" zuordnen.

Bevor es Elektronik gab, versuchten sich Feinmechaniker an der Erschaffung von Kunstwesen. Berühmt sind die inzwischen restaurierten „Androiden" des neuenburgischen Uhrmachers Jacquet-Droz: Der Zeichner, der Schriftsteller und die Musikerin. Sie können zwar nicht gehen, sind aber durch überaus feinsinnige Mechanismen imstande zu zeichnen, zu schreiben und zu musizieren. Eine Großleistung der Feinmechanikerkunst!



Heute werden „Androiden" definiert als „aus Fleisch gemachte Roboter". Wer den Film „Blade Runner" gesehen hat, dem sind die „Replikanten" in frischer Erinnerung.

Die NASA entwickelte einen Kunstmenschen besonderer Art auf dem Reißbrett, den sogenannten „Cyborg"; ein Mensch, der Maschine ist oder auch eine Maschine, die zugleich Mensch ist. Eine solche Kombination aus menschlichen und maschinellen Eigenschaften schien für die Erforschung des Alls prädestiniert. Nach hitziger Diskussion in der Öffentlichkeit um solche Manipulationen mit Menschen wurde es still um das Projekt.

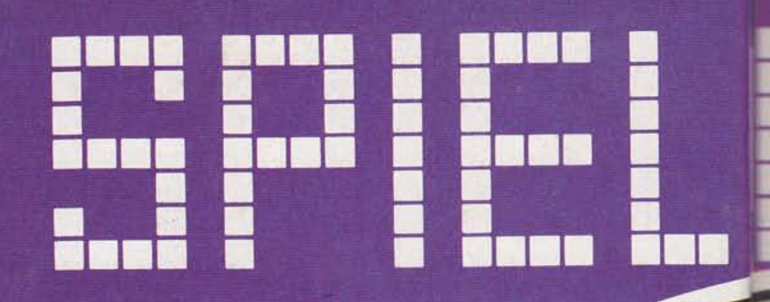
Im Science-Fiction-Film „leben" die Roboter wie eh und je. Ob's sich nun um den SF-Film-Klassiker „Der Tag, an dem die Erde stillstand" handelt, in dem der Roboter Gort eine Hauptrolle spielt, oder „Verbotener Planet" mit dem sympathischen Roboter Robby, der sich sogar aufs Kochen versteht, oder um R2D2 und C3P0, die liebenswerten Geschöpfe mit ach so menschlichen Zügen aus der „Krieg der Sterne"-Saga.

Selbstverständlich sind Roboter auch beim Videospiel mit von der Partie, rein elektronisch versteht sich. Nehmen wir nur den „Berzerk" oder den „Marauder" oder die Akteure in der Cassette „Tron". Einmal ganz abgesehen von den zahlreichen namenlosen Kunstgeschöpfen, die als spannungsfördernde Elemente über den Bildschirm flimmern.

Unsere Spielzeug-Roboter kommen an solche Könner natürlich nicht heran. Sie leben von der Beschränkung, die ihnen einfache Mechanik und vergleichsweise schlichte Elektronik aufzwingen. Aber sie vermitteln, was ein „guter" Roboter nun mal soll: Spaß. So stehen sie da und warten darauf, in Aktion treten zu dürfen. Wobei der eine ständig Weltraumbilder zeigt, der andere unverdrossen sein Sprechwerk spulen läßt (übrigens mit bayerischem Akzent!) und sich stets wiederholt, und der dritte läßt vorwärtsrollend Kopf und Arme rotieren. Unser weißes As ist dagegen fein raus: Man kann ihm per Programmschablone sagen, wie und wann er zu laufen hat und zum „Beep", „Beep" strahlen die Dioden. Die beiden Kleinen . . . naja – das Uhrwerk befähigt sie, sich wieder aufzurichten bzw. Funken per Feuerstein zu erzeugen. So einfach ist das und doch so faszinierend.

Denn dieses Spielzeug zeigt, was sein könnte, wenn . . .

Fortschrittliche Flüssigkristall-Technologie macht die jüngste Mini-Arcade-Generation erst möglich. Wir geben eine komplette Übersicht der



Von Helge Andersen

Vor genau zwei Jahren machten sie auch in der Bundesrepublik Furore: die winzigen LCD-Spiele. Kleiner als ein Taschenrechner, ausgestattet mit einem Bildschirm in der knappen Größe einer Streichholzschachtel. Heiß war und ist auch die Handlung, die von kleinen schwarzen Männchen absolviert wird.

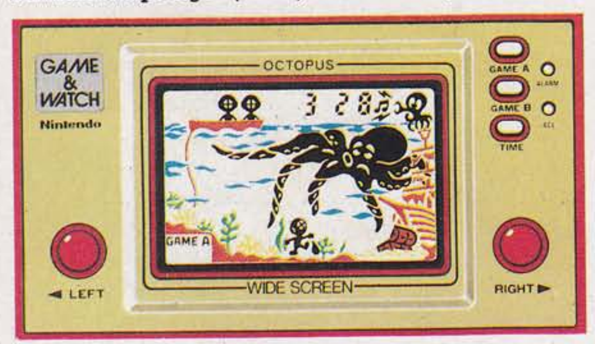
Der japanische Hersteller Nintendo schockte die etablierte Konkurrenz mit diesen ungewöhnlichen Spielen, und bis heute ist Nintendo mit seinen bei uns „tricotronics" genannten Spielen unumstrittener Marktführer geblieben. Preiswertere Spielchen anderer Hersteller haben daran bislang nichts ändern können. Stets weisen die Nintendo-Spiele zumindest ein „i-Tüpfelchen" mehr an Originalität und fließenderen Bewegungsabläufen auf.

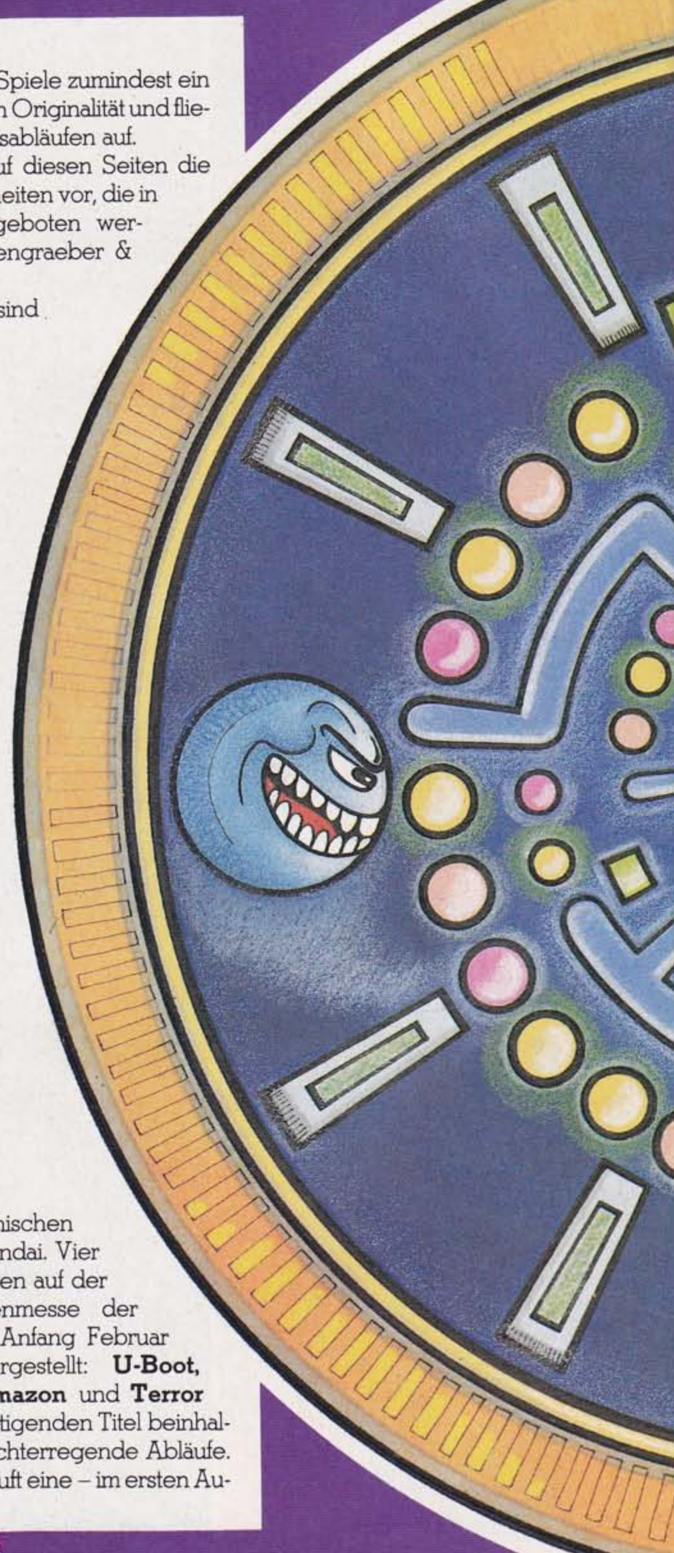
TELEMATCH stellt auf diesen Seiten die LCD-Minispiele-Neuheiten vor, die in diesen Wochen angeboten werden. (Vertrieb: Bienengraeber & Co., Hamburg.)

Das Neueste zur Zeit sind Solarspiele des japanischen Spiele-Giganten Bandai. Vier verschiedene werden auf der größten Spielwarenmesse der Welt in Nürnberg Anfang Februar dieses Jahres vorgestellt: **U-Boot, Shark Attack, Amazon** und **Terror House.** Die beängstigenden Titel beinhalten gar nicht so furchterregende Abläufe. Bei *Terror House* läuft eine – im ersten Au-



Zwei der erfolgreichsten Spiele aus der „Wide Screen" Serie des Marktführers Nintendo: Fallschirmspringer (oben) und Krake (unten)







genblick vielleicht allerdings doch ein wenig unheimlich anmutende – Friedhofsszenerie über die Minibühne. Bei Redaktionsschluß lag das Spiel noch nicht vor, so daß man abwarten muß, ob überhaupt und wenn ja, wie lange einem ein Schauer über den Rücken kriecht.

Amazon bringt eine Fantasy-Handlung. Man muß sein Männchen in einer felsigen Landschaft emporklettern lassen, ohne daß es von hinabstürzenden Balken, hinuntergeworfenen Felsbrocken oder von seitlich gelegentlich auftauchenden Sauriern und Vögeln berührt wird. Hat man eine bestimmte Punktezahl erreicht, so kann man zum Eingang einer Höhle vordringen.

Jetzt tritt das ein, was die Solarspiele, die hier vorgestellt werden, von den bisherigen Spielen unterscheidet: ein zweites Display erscheint! Das Männchen läuft eine Höhlenschlucht entlang und (drittes Display!) dringt schließlich in die Höhle ein. Hier muß es sich durch mehrere „Räume" hindurchkämpfen, wobei Fledermäuse, angreifende Echsen und Spinnen vertrieben werden. Lohn nach all diesen Mühen: Ein Schatz.

U-Boot präsentiert ein leckes, gerade getroffenes Exemplar. Von allen Seiten dringt Wasser ins Innere, das es aufzufangen gilt. Je länger man die Lecks dichten kann, desto höher ist die Punktezahl.

Angreifende Haie sind die Attraktion von *Shark Attack*. Zunächst muß ein Schiffbrüchiger rettendes Eiland erschwimmen. Dabei machen ihm an mehreren Stellen plötzlich auftauchende Haie das Leben nicht gerade leichter. Also heißt es ausweichen. Ist das gelungen, kommt eine kleine Insel, mit einer Palme bepflanzt, in Sicht. Diese Palme dient nicht etwa dem Nah-

rungserwerb, sondern ist offenbar nur aus dem Grunde angepflanzt worden, um den zweiten Teil des Spieles zu erschweren. Ständig fallen Kokosnüsse zu Boden. Von ihnen darf unser Bedauernswerter nicht getroffen werden. Damit aber nicht genug: Die Haie haben nicht einmal Respekt vor der Küste der Insel. Ein kräftiger Knüppelschlag auf den Kopf eines Hais läßt diesen offenbar zur Einsicht kommen – aber nur für sehr kurze Zeit!

Der Vorteil der Solarspiele liegt auf der Hand: Man benötigt keine Batterien mehr. Stattdessen kann man bei ausreichenden Lichtverhältnissen sofort drauflosspielen. Außerdem hat man erstmals wechselnde Displays, d. h. völlig unterschiedliche Bildschirmgrafiken vor sich, sobald man einen bestimmten Punktestand erreicht hat.



Beliebt bei den Kleinen: Hello Kitty – auch als LCD-Spiel



Mühe beim Essenfassen

Nachteil: Das in unseren Breiten keineswegs seltene, trübe Tageslicht reicht zum Laden der Solarzellen nicht immer aus. Abends muß man sich sehr dicht unter eine Lampe begeben, wenn überhaupt etwas zu sehen sein soll. Und eine Speicherung der jeweiligen Höchstwerte entfällt wegen der nicht gleichbleibenden Energiezufuhr.

Ebenfalls aus dem Hause Bandai kommen drei neue „herkömmliche" Spiele: **Dr. Dental, Hamburger Shop** und **Las Vegas.** Diese, wie die Solarspiele unter dem Namen „topotronics" rangierenden Spiele sind besonders klein und leider immer noch etwas rückständig in der Tastenbedienung. Die Handlungen (sicher ahnen Sie, welches Spiel jeweils gemeint ist): Ein Restaurant-Kunde läßt durch kurzes Aufleuchten von Symbolen die Kellnerin wissen, was er verzehren möchte. Sie muß sich sehr beeilen, bei den verschiedenen Köchen das Gewünschte zu holen, sofern sie sich (bzw. der steuernde Spieler) gemerkt hat, was bestellt wurde. Ein Konzentrationsspiel – ungewöhnlich für ein LCD-Spiel! Bakterien bedrohen die Zähne eines Patienten, der seinen Mund riesig aufreißt. Bevor es zur Kariesbildung kommt, muß man diese unliebsamen Mundbewohner mit einer Spritze (oder ist es eine Pistole?) abschießen. Vielleicht findet man dieses Spiel demnächst in Zahnarzt-Praxen ...

Pausenlos gewinnen drei Spieler an Geldspielautomaten (beinahe weltfremd, diese Handlung!). Pausenlos fällt der Münzengewinn zu Boden. Das zu dirigierende Männchen muß die Münzen rechtzeitig auffangen, um bei einer bestimmten Punktezahl selbst zum „Einarmigen Banditen" zu eilen und sein Glück zu versuchen. Dieser „Bandit" ist im Grunde ein Joker, der ohne Beeinflussungsmöglichkeit zusätzliche Punkte ausspuckt.

Seit einem Jahr begeistern SANRIO-Artikel Kinder – auch bei uns. Reizende comic-ähnliche Charaktere, allen voran **Hello Kitty,** ein kleines Kätzchen, schmücken Schulhefte, Bleistifte, Kosmetikartikel und vieles mehr. Drei LCD-Spiele liegen jetzt vor, alle mit *Hello Kitty* als Hauptperson.

Diese drei Spiele bestechen weniger durch technische Rafinessen als durch eine Atmosphäre, die ganz auf Kinder zugeschnitten ist. Das gilt im besonderen für **Ferien am Meer:** Kitty muß vom Meer an den Strand gespülte Seesterne und Muscheln einsammeln, ohne daß sie Kontakt mit den hin- und herfließenden Wellen oder mit einem Krebs bekommt. Die Wasserbewegungen sind eindrucksvoll realisiert. Dieses Spiel ist das derzeit wohl schönste LCD-Spiel für kleinere Kinder ab etwa 6 Jahren überhaupt!

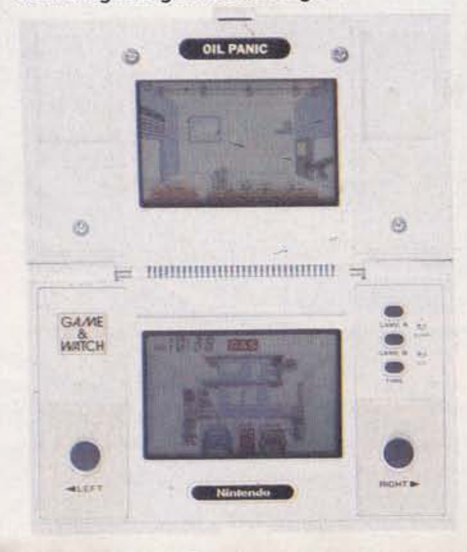
Reizend illustriert, aber schwieriger zu bewältigen ist der „Verflixte Schulweg". *Hello. Kitty* verläßt den Schulbus und macht sich auf den Weg zur Schule, wird dabei aber von ihren Freunden, einem Hasen, einer Maus und einer Schildkröte, abgelenkt. Ihnen muß sie ausweichen, um rechtzeitig zum Unterricht zu kommen. Dieses Spiel beweist, daß man keine grausamen Handlungsabläufe benötigt, um Spannung zu erzielen. Hier sind es harmlose Zusammenstöße, die zu Fehlern führen; bei anderen Spielen muß man sich z. B. von Fahrzeugen überfahren lassen ...

Die **Tennis-Schule** schließlich läßt als Hindernis einen Maulwurf auftauchen, der urplötzlich erscheint und den von Kittys Lehrer gespielten Ball in eine willkürliche Richtung ablenkt. Die Realisierung des Tennisspiels ist faszinierend!

Nun aber zu den Nintendo-Spielen, den „tricotronics", die nach wie vor im Bereich der LCD-Spiele die Spitze darstellen. Die Handhabung ist zumeist besser, die Bewegungen auf dem Bildschirm sind fließender, die Handlungen origineller; kurz: es bringt in den meisten Fällen auf längere Sicht den meisten Spaß, mit diesen Spielen zu spielen.

LCD Spiele im Taschenformat – inzwischen schon mit farbigem Display – sind jederzeit einsatzbereit. Als Solar-Spiel kommt die Energie nicht aus einer Batterie, sondern von der Sonne oder einer Lampe.

Der kostbare Energie-Spender will sorgsam aufgefangen und übergeben werden

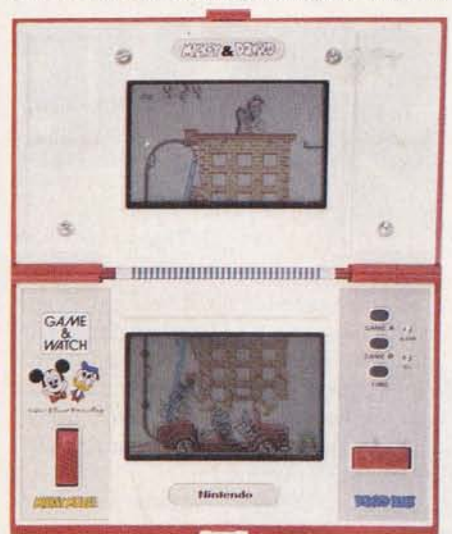


SPIELE MIT ZEIT

Zwei Serien laufen derzeit parallel: die „Wide Screen"-Spiele und solche mit doppeltem Bildschirm, „Multi Screen". Ende 1982 kamen zwei „Wide Screen"-Spiele (besonders großer Bildschirm) auf den Markt, die besonders beeindruckten: **Die lebende Brücke** und **Snoopy spielt Tennis.**

Bei der *lebenden Brücke,* einem Spiel, das im Ansatz an den Spielhallen-Erfolg **Frogger** erinnert, muß ein Männchen seinem am anderen Ufer wartenden Kollegen Koffer bringen.

Eine Brücke gibt es nicht, schwimmen kann das Männchen offenbar auch nicht, aber Schildkröten bevölkern das Wasser. Auf ihnen hüpft unser Freund schnell hinüber und – ohne Koffer – wieder zurück. Dummerweise erblicken die Tierchen aber immer wieder Fische, denen es nachzutauchen gilt. Rechtzeitig muß der Gehetzte den Absprung geschafft haben! *Die lebende Brücke* hat von allen bisherigen LCD-Spielen die schönste Farbgrafik, die beinahe an 3D erinnert.



Voller Einsatz für Micky Maus: Löschen, reparieren und Goofy anspornen

Snoopy spielt Tennis, und zwar mit Charly Braun und Luzie. Zu sehen sind die Originalcharaktere. Charly serviert die Bälle, und Snoopys Returns kommen aus einem Baum heraus. Er hüpft von Ast zu Ast, um möglichst keinen Ball auszulassen, insbesondere nicht die besonders hart geschlagenen von der ab und zu mitspielenden Luzie. Verfehlt Snoopy einen Ball, so legt er sich in bekannter Stellung aufs Dach seiner Hütte und schnarcht unschuldig, während Charly sich – eigentlich grundlos – beim Spieler entschuldigt. Ein herrlicher Spaß!

Attraktion der neuesten Nintendo-Spiele sind die Spiele mit zwei übereinander plazierten Bildschirmen. Auf beiden Schirmen tut sich unentwegt etwas, und der Spieler muß beide Abläufe gleichzeitig im Auge behalten, was jedoch nicht zu Augenerkrankungen oder schizophrenen Erscheinungen führt!

Ständig leckt es im oberen Stockwerk einer Tankstelle. Bleibt also, das Öl aufzufangen und einem auf dem Balkon wartenden Arbeitskollegen zu übergeben. Wenn man übereifrig ist, „tauft" man äußerst unschön zwei wartende Kunden, die erbost protestieren. Name des Spiels: **Öl-Panik.**

Mickey & Donald sind neben Goofy und Minnie Maus (sowie Pluto als Wecksymbol!) die Stars des gleichnamigen Spiels. Mickey Maus muß Goofy im Feuerwehrwagen anspornen, beim Wasserpumpen nicht einzuschlafen, damit Donald Duck auf dem Dach eines brennenden Gebäudes genug Wasser zum Löschen erhält. Dummerweise ist der Schlauch an zwei Stellen undicht und Mickey darf sich als Abdichter betätigen, damit keine Unterbrechung dieser Wasserzufuhr erfolgt.

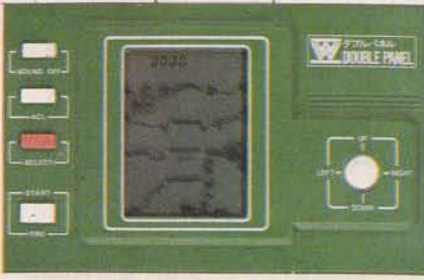
Während dieser Reparatur jedoch pumpt Goofy äußerst langsam. Das bedeutet für Mickey, daß er wieder zu ihm hinunter muß. Mit Tasten gleichzeitig zu bedienen sind Donald auf dem Dach und Mickey als Reparateur und Animateur. Walt Disney-Freunde – und nicht nur sie – werden ihre Freude haben!

Die Knüller der neuesten „tricotronics": **Donkey Kong** und **Donkey Kong Junior.** *Donkey Kong,* ein 2-Bildschirme-Spiel, ist eine vereinfachte Version des bekannten Arcade-Erfolges. *Donkey Kong* ist das Spitzen-LCD-Spiel schlechthin, die augenblicklich eindeutige Nummer 1!

Donkey Kong Junior, ein neues Spiel der „Wide Screen"-Serie, bringt die Fortsetzung. Der Affenvater ist von Mario gefangen worden, und der Affensohn versucht, seinen Vater aus dem Käfig zu befreien. Dabei schwingt er sich von Liane zu Liane und muß attackierenden Vögeln und schnappenden Gebissen ausweichen. Erhascht er im Sprung den pendelnden Schlüssel, so ist jeweils ein Viertel des Käfigs geöffnet. Auch dieses Spiel bringt Spaß und Spannung, die erstaunlicherweise nicht immer von Video-Cassetten erreicht wird!

Die Spiele für die Westentasche werden in den nächsten Monaten, sicher auch Jahren, noch beeindruckende Entwicklungen nehmen. Wie verlautet, arbeitet Nintendo derzeit an einer neuen LCD-Sensation. Wir sind gespannt!





Wide Screen- und klappbare Multi Screen-Spiele: die jüngste Entwicklung

Meine persönliche Hitliste:

1. **„Donkey Kong"**
2. **„Donkey Kong Junior"**
3. **„Hello Kitty: Ferien am Meer"**
4. **„Mickey & Donald"**
5. **„Snoopy spielt Tennis"**

Hier befreit der kühne Sohn den Vater





STAND ALONE SZENE

von Joyce Worley und Matt Hardy

Pac-Man / Coleco / ca. 180 DM
Dem Original Arcade-Spiel verblüffend ähnlich, trotz kleiner Unterschiede, ist der *Pac-Man* von Coleco (Vertrieb: Arxon). Ein Tischgerät, das Spaß bereitet und an dem selbst fortgeschrittene Spieler sich die Zähne ausbeißen. Nach dem Einschalten wird zunächst zwischen zwei Schwierigkeitsgraden gewählt. Mit dem linken Mini-Joystick entscheidet man sich für eine der drei Varianten: **One-Player Pac-Man** (für Einzelspieler), **Head-to-Head** (Kopf-zu-Kopf-Fressen) oder **Eat & Run**, wobei es nur darum geht, soviel Punkte wie möglich durch Fressen der Kraft-Tabletten zu sammeln.

Zum Auftakt der Einzelspieler-Version erklingt der Pac-Man-Song. Und dann geht's rasch durch das Labyrinth auf bekannte Art: Waffeln fressen, den Monstern ausweichen und so fort. Die vier Krafttabletten sind rot und natürlich in den Ecken plaziert.

Drei „Leben" pro Spiel stehen zur Verfügung und bei 10.000 Punkten gibt's einen Bonus Pac-Man. Die nächste Runde wird durch einfaches Betätigen des Joysticks eingeläutet.

Anders als beim Atari-Pac-Man sammelt man pro Waffel zehn Punkte (statt einem) und pro Kraft-Tablette fünfzig (statt fünf). Pro Monster (bzw. Gespenst) bekommt man in der gewohnten Reihenfolge 100, 200, 400 und 800 Punkte (statt 20, 40, 80 und 160). Wird das Labyrinth abgeräumt, ertönt ein Extra-Song. Aber das kennen wir ja.

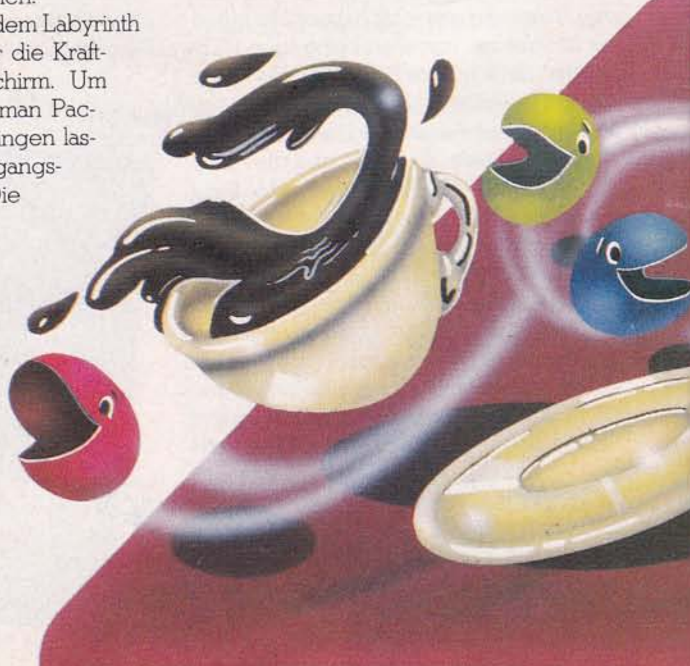
Die Strategie sei hier noch einmal kurz angerissen: Zunächst konzentriert man sich auf die Waffeln und hebt die Kraft-Tabletten solange auf, bis akute Gefahr droht. Auch hier empfiehlt es sich, in der Nähe einer Tablette zu warten, bis die Gespenster in Freßnähe sind. So kommt man an fast astronomische Punktzahlen.

Witzig ist die Kopf-an-Kopf-Version. Da knabbern nämlich zwei Pac-Men simultan durchs Labyrinth. Frißt der eine eine Kraft-Tablette, braucht der andere auch keine Angst zu haben. Erwischen die Gespenster einen Pac-Man, kann der andere bis zum „bitteren Ende" weitermachen.

Bei Eat & Run sind neben dem Labyrinth und den Gespenstern nur die Kraft-Tabletten auf dem Bildschirm. Um Punkte zu sammeln, muß man Pac-Man eine Tablette verschlingen lassen und ihn sicher zum Ausgangspunkt zurückbringen. Die Punktzahl erhöht sich, je häufiger man dorthin kommt. Einfach ist diese Version aber nicht, da der Labyrintheingang sich nicht automatisch öffnet und schließt. Genaues Timing ist erforderlich, um bei geöffnetem Eingang zur Stelle zu sein und nicht gefressen zu werden.

Unterschiede zu dem Midway-Automaten lassen sich natürlich nicht vermeiden: Auf dem Schirm sind 63 Waffeln statt der 240 im Automaten, und die Kraft-Tabletten wurden an anderer Stelle untergebracht. Dazu ist die Bewegung weitaus langsamer und es gibt beim Richtungswechsel ganz beträchtliche Verzögerungen.

Schade auch, daß die Monster nach Fressen der Kraft-Tabletten nicht die Farbe wechseln. Und ihre Marschrichtung, sonst an der Augenstellung erkennbar, kann man nicht feststellen. Dennoch: Der *Coleco Pac-Man* ist eine gelungene Umsetzung.





Reversi Challenger

Fidelity Electronics / Preis: ca. 500 Mark

Zu manchen Spielen findet man ja immer nur auf Umwegen. Vor wenigen Monaten noch wären wir nie auf die Idee gekommen, uns gerade einen **Othello-**Computer vorzuknöpfen, wenn, ja wenn da nicht Ataris „Othelli" gewesen wäre. Das hat uns auf den Geschmack gebracht.
Der Name sagt es bereits, und wir können es nur bestätigen: Dieser Computer ist eine Herausforderung, was daran liegt, daß ihm als „Herz" jener Mikrochip eingesetzt wurde, der den Fidelity-Schachcomputern weltweit ihren herausragenden Ruf eingebracht hat. Die *Othello*-Spielweise hatten wir bereits in TeleMATCH Nr. 1 erläutert.
Zum *Reversi Challenger* im einzelnen: 18 Schwierigkeitsgrade sind wählbar. (Wer auch nur beim ersten diesen Burschen schlägt, kann sich als As fühlen!!!) Dazu, fast kamen wir uns verkohlt vor, darf man zwischen Anfänger- und Fortgeschrittenen-Grad wählen. Die anderen Stufen kann man auch während eines Spiels einstellen. Der Computer spielt weiß und überließ uns – so ist er programmiert – den ersten Zug. Diese Eröffnung läßt sich aber ebenfalls ändern. Danach geht's blitzschnell, vorausgesetzt, man beherrscht das Spiel:
Auf jedem der 64 Spielfelder befinden sich rote „LED"-Anzeigen. Die Felder, die der Computer besetzt hat, blinken ständig, die eigenen strahlen ruhig. Beim Setzen der Steine drückt man auf das neu belegte Feld, worauf der Computer summt und durch Blinken anzeigt, welche Felder man erobert hat. Jetzt dreht man die (übrigens magnetischen) Steine um und drückt anschließend zur Bestätigung wieder das neu belegte Feld. Der Computer reagiert sofort. Der Summton läßt sich beim *Reversi Challenger* abstellen, falls andere Hausgenossen sich gestört fühlen. Erwähnenswert sind die Extras: Betrügen kann man den Computer nicht. Drückt man die PV-Taste, zeigen die LEDs exakt an, welche Felder von welchem Spieler belegt sind. Hat man einen unbedachten Zug gemacht, läßt der sich durch Drücken des Feldes RV (= Reverse) rückgängig machen.
Beim Spiel gegen den Computer hilft einem der Chip. Dazu dient die Taste DM (= Display Move). In Sekundenbruchteilen schlägt der Computer den strategisch richtigen Zug vor. Spielt man, wie wir es taten, eine ganze Partie „Computer gegen Computer" durch, kommt es nicht wie zu erwarten, zu einem „Unentschieden", nein – sich selbst mag der Computer nicht schlagen!
Wie leistungsfähig der Reversi Challenger ist, mag die Funktionsbeschreibung der Taste ST verdeutlichen (= Start/Stop). Mit ihr kann man die Positionen vertauschen. Man übernimmt also die Steine, die bisher der Computer führte und umgekehrt. Was das bringt? Verblüffung! Selbst aus scheinbar aussichtlosen Spielsituationen kommt der *Reversi Challenger* raus. Als Sieger, was sonst? Aber wir wollen's nicht übertreiben: Auch dieses Superding ist zu schlagen. Und wenn, dann richtig. Wir haben's geschafft, von 64 möglichen Feldern 16 zu belegen. Das macht doch Mut!

REVERSI CHALLENGER

ARCADE



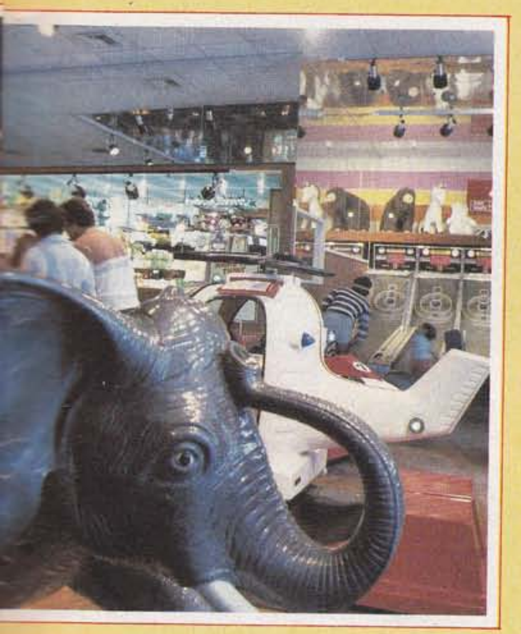




AMERICA

Telespielen auf Hawaii

Schwarzhaarige Mädchen und Blumengirlanden zur Begrüßung. So exotisch kennen wir die Insel. Zur Abwechslung haben wir mal eine tropische Fun Factory besucht.







Ein Aufenthalt auf Hawaii bedeutet für die meisten Menschen wahrscheinlich, dem Paradies ziemlich nah zu sein. Den meisten Videoautomaten-Freaks aber werden weder der warme Wind, noch der Strand oder das funkelnde Meer genügen. Da ist halt stets der Wunsch, bei **Turbo, Robotron, Pac-Man** oder **Stargate** Punkte zu sammeln.

Keine Sorge, für Spielspaß ist gesorgt. Es gibt ein Spielhallen-Unternehmen, das neun Hallen auf Hawaii betreibt, von denen die meisten nahe Oahu liegen. Es heißt „Fernandez Fun Factory" und gehört Kane (ausgesprochen „ Käi–nii ") Fernandez.

Unterhaltung ist in der Familie Fernandez schon Tradition. Bereits 1903 eröffnete Kane's Vater, E.K. Fernandez, auf Hawaii das erste Kino, einen Rummelplatz und veranstaltete Berufsringkämpfe. Der Fahrgeschäftsbetrieb läuft bis heute.

Lieblingsspiele der Hawaiianer sind **Ms. Pac-Man, Turbo** und **Donkey Kong** (genau in dieser Beliebtheitsfolge), aber in den Fun Factories sind auch Tischfußball und ähnliche Spiele sehr gefragt. Was Kane freut, weil die Geräte sehr langlebig sind. Schwerpunkt für Kane ist das Testen neuer Geräte. Taucht ein interessanter Gerätetyp auf, werden zwei bis vier in der Filiale in Pearlridge aufgestellt, wo die Spieler sie testen können. Laufen sie innerhalb von vier bis acht Wochen, werden weitere bestellt, andernfalls fliegen sie raus. Als wir da waren, hatte Kane gerade **Zaxxon,** *Robotron,* **Looping, Fantasy** und **Dig Dug** (den ersten von Namco für Atari gebauten Münzautomaten) im Test. Dazu ein ganz neues Spiel namens **Boomball.**

Unsere Fotos zeigen die „Fun Factory" in Waianae, die von Peter Apo geleitet wird.

Apo ist Absolvent der Randy Fromm Arcade School, an der Spielhallenbetrieb gelehrt wird. Er führt die Spielothek nach dem Motto „Rauchen, trinken und essen sind nicht gestattet"; deshalb ist ihr Zustand ebenso top wie der der Automaten. Sechs Mitarbeiter werden in Waianae beschäftigt. In dieser Filiale laufen Donkey Kong und Ms Pac-Man am besten. Apo's größte Ent-



täuschung war bisher **Qix.** Es stand nur 14 Tage da und wurde in dieser Zeit so gut wie nie gespielt. Was das Aufstellen der Automaten anbelangt, hat Peter keine Philosophie oder Strategie. „Wenn wir ein neues Spiel bekommen, das die Spieler mögen, finden die's, egal wo's steht. Entweder wird's sofort ein Hit oder es läuft nicht."

Fünf Minuten vor Schließen der Spielothek wird auf den bevorstehenden Feierabend aufmerksam gemacht. Spieler, die gerade High Scores sammeln, dürfen fünf Extra-Minuten weiterspielen. Naja, hinter was sollte ein Spieler auf Hawaii auch sonst her sein, wenn nicht hinter High Scores?

Eine Herausforderung für den Menschen?

Schachcomputer

Ist es bereits 5 Minuten vor 12 Uhr? Die Welt am Arbeitsplatz haben die Computer bereits fest im Griff. Nun strecken die elektronischen Denkroboter ihre Mikroprozessoren nach der Welt der Spiele aus. Werden wir die Vormachtstellung in dem intelligentesten Spiel aller Spiele für den Menschen retten können? Schach-Experten aus Ost und West sind geteilter Meinung: Im Gegensatz zu den eher skeptischen Einschätzungen des verstorbenen Ex-Weltmeisters Dr. Max Euwe, Holland, vertritt Prof. Dr. Michail Botwinnik, UdSSR, die Ansicht, daß wir in absehbarer Zeit einen Computer auf dem Thron des Weltmeisters erleben werden. Der Wunsch scheint mir hier wohl der Vater des Gedankens zu sein. Diese widersprüchlichen Ansichten betreffen zwar die Erfolge der Großrechenanlagen, aber die Spielstärke der heutigen Mikros war die Spielstärke der damaligen Großrechner. Warum sind die Meinungen der Informatiker und Elektroniker eigentlich so widersprüchlich und warum kann der Mensch noch hoffen, für lange Zeit dem Schachcomputer Paroli zu bieten? Nun – das Geheimnis liegt in der Tatsache begraben, daß das Schachspiel ein typisches Beispiel für die Lösung eines ungenauen Problems ist. Wäre es eine Mathematikaufgabe, könnten wir dem Computer nicht standhalten. Langweilen wir uns bitte nicht mit der grauen Theorie! Auf den Aufbau eines Spielbaumes mit Knoten und Zweigen, auch über das Minimax-Prinzip sowie den Alpha-Beta-Algorithmus wollen wir nicht eingehen. Hierüber konnten Sie, verehrter Leser, in den letzten Jahren in jeder Fachzeitschrift, die etwas auf sich hält, umfangreiche Abhandlungen lesen. Wir wollen ja kein Schachprogramm schreiben. Der erste Mikro-Schachcomputer der CHESS CHALLENGER-Serie wurde im Herbst 1977 auf der Berliner Funkausstellung gezeigt. Unvollkommen und mit Fehlern behaftet, war er eine Art Spielzeug, aber kein vollwertiger Schachpartner. Schachspieler lächelten über diesen und die folgenden elektronischen Zwerge. Und dann begann das, was keiner für möglich gehalten hatte. Noch nie hat ein Konsumartikel einen solchen kometenhaften Aufstieg durchgemacht wie der Schachcomputer. Die heute angebotenen Schachrechner der fünften Generation bieten einen gewaltigen Komfort und haben eine Spielstärke auf Turnierstufe erreicht, die den Gelegenheitsschachspieler das Fürchten lehrt. Für diese wenig Geübten – es soll sich um 95 % aller Schachspieler handeln – sorgen



Zum Autor:

Gerhard Piel, 52, freischaffender Architekt, ist seit seiner Jugend begeisterter Schachspieler. Die frühe Begeisterung ist nach und nach zur Wissenschaft geworden. Vom Nahschach über Fernschach gelangte Piel vor einigen Jahren zum Computerschach und beschäftigt sich seitdem engagiert mit dieser neuen Dimension des Spiels. Als Organisator der 2. Mikroschach-Computer-Weltmeisterschaft, als Gutachter in Rechtsstreitigkeiten und Schlichter bei fachlichen Kontroversen hat er sich einen internationalen Namen gemacht. Herr Piel wird regelmäßig in TeleMatch über Schach und die vielen berührenden Themen schreiben.

niedrige Spielstufen auch für ein gelegentliches Erfolgserlebnis gegen den Computer. Die Könner dieser königlichen Disziplin erwehren sich aber noch immer dem Ansturm der elektronischen Gegner. Wie ist das nur möglich? Scherzhaft sage ich gern: „Schachspielen ist eben nicht Schachrechnen!" Manchmal vergleiche ich das Spiel 'Mensch gegen Maschine' mit dem Märchen „Der Hase und der Igel" der Brüder Grimm. Wir alle kennen den Ausgang: Der Hase/Computer war sehr schnell, aber durchschaute die Pläne seines Gegners nicht. Der Igel/Mensch war zwar recht langsam, aber pfiffig und gewitzt. Die Rechengeschwindigkeit des Computers kann durchaus mit der Schnelligkeit des Hasen in der Geschichte verglichen werden. Mit Hilfe seiner elektronischen Bausteine, in Verbindung mit seinem gespeicherten Programm, rechnet er in Minuten viele tausend Möglichkeiten je nach vorgegebener Spielstärke durch, bevor er seinen Schachzug anzeigt. Auch die für uns Schachspieler undiskutablen Züge werden in Erwägung gezogen, untersucht, abgearbeitet und eventuell dann wieder verworfen. Nur wenige Prozente des Gesamtrechenvorgangs dienen dem wirklichen Schachpartieverlauf. Der überwiegende Teil der ablaufenden Rechenprozesse ist toter Ballast. Die Schachcomputer sind stets bereite Spielpartner, die uns vorgaukeln, sie könnten Schach spielen, in Wirklichkeit aber nur „Schachrechnen". Der Mensch ist langsam, aber gewitzt. Nur wenige Züge in den jeweiligen Schachstellungen werden in Erwägung gezogen und in ihren Auswirkungen näher durchdacht. Schachgefühl und Intuition beherrschen den Denkprozeß des Menschen beim Schachspiel. Im Gegensatz zum „Schachrechnen" des Computers werden Strategien entwickelt, verworfen, umgestaltet und dem jeweiligen Spielgeschehen auf dem Schachbrett angepaßt. Kommen wir zur Sache: Wie überlistet man einen Schachcomputer? Oder besser gesagt: wie besiegt man ihn? Um gegen einen Gegner gewinnen zu können, muß man sein Verhalten studieren und seine Stärken und Schwächen untersuchen. Die Stärke des Schachcomputers ist seine unwahrscheinliche Schnelligkeit, von den Wechselwirkungen zwischen den Begriffen 'Kraft', 'Raum' und 'Zeit' versteht er jedoch wenig. 'Kraft' sind die Schachfiguren mit ihren Wirkungen auf dem Schachbrett, 'Raum' sind die Felder, die sie auf dem Schachbrett beherrschen. 'Zeit' ist der Wechsel der Züge der schwarzen und weißen Figuren. So kann man zum Beispiel Kraft hingeben, um Raum- oder Zeitvorteile zu bekommen. In der Schachsprache spricht man von Opfern, die gebracht werden, um einen Angriff durchdringen zu lassen oder um positionelle Vorteile zu erreichen. Wenn man mit interessanten Kurzpartien gegen die heutigen Mikro-Schachcomputer gewinnen will, so wählt man noch immer am besten eine Gambit-Eröffnung. Man stellt ihm ein Bein und lockt ihn in die Falle. Mit den Gambit-Spielen decken wir nämlich eine weitere Schwäche der Schachcomputer auf. Die kleinen Schachpartner leiden noch immer unter einer unwahrscheinlich großen „Freßlust". Ihre eingespeicherten Programme zwingen sie dazu, so gut wie jedes Opfer, ob vergiftet oder nicht, anzunehmen. Das gewonnene Material wird mit allen erdenklichen Mitteln verteidigt, selbst wenn sie dabei matt gehen! So gut wie jedes Gambit, ob theoretisch einwandfrei oder von zweifelhaftem Wert, kann benutzt werden, um gegen die Schachcomputer einen Sieg herauszuholen. Nur keine Angst! Frisch ans Werk! Selbst wenn es die ersten Male nicht so klappt, werden Sie langsam Gefühl für Schachkombinationen bekommen. Sie werden mehr Freude am Schachspiel haben und Sie werden Ihr erlerntes Wissen auch an menschlichen Gegnern ausprobieren können.













1. Chess Challenger „Prestige"
Chess Challenger „9"
Hersteller: Fidelity Electronics, USA

2. Mephisto ESB II/6,1 MHZ
Mephisto Junior
Herst.: Hegener u. Sohn, München

3. GGM m. Modul Steinitz, Edition 4
Destiny Mini Master
Herst.: Applied Concepts, USA

4. Novag S'Avant, Chess Printer
Novag Quartz Chess Clock
Herst.: Novag Industries, Hong Kong

5. Chess Champion Mark V
Herst.: SciSys-W Ltd., Hong Kong

Weiß: G. Piel
Schwarz: ein Schachrechner der Spitzenklasse (wir wollen den Namen aus Höflichkeit verschweigen)
Turnierstufe: 40 Züge / 2 Stunden
Eröffnung: Blackmar-Diemer-Gambit

1) d2-d4 d7-d5
2) e2-e4 d5xe4
3) Sb1-c3 Sg8-f6
4) f2-f3 e4xf3
5) Sg1xf3 Lc8-g4

Die Teichmann-Verteidigung

6) h2-h3 Lg4xf3
7) Dd1xf3 Dd8xd4?

Der entscheidende Fehler! Nur die Fortsetzung 7) … c6, 8) Le3 e6, 9) Ld3 usw. ist spielbar.

8) Df3xb7 Dd4-h4+
9) Ke1-d1 DM4-d4+
10) Lc1-d2 e7-e5

Es ist bereits alles verloren.

11) Db7xa8 Sf6-d7
12) Lf1-b5 Dd4-b6
13) Sc3-d5 Lf8-c5
14) Sd5xb6 Nun ist aber Schluß!!

Hier trennte ich den Rechner von seinem Lebenssaft, dem Stromkreis. Mit Dame und Turm mehr macht das Spielen keinen Spaß. Natürlich kann man mit jedem Mikro-Schachrechner noch immer diese kleinen Spielchen treiben. Wie lange noch?



Das alles bringt das nächste TeleMatch:

Messe-Report

Auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas, der Frankfurter Automatenmesse und der Nürnberger Spielwarenmesse wurden Neuheiten präsentiert, die die Videospielwelt völlig verändern!

Strategie & Taktik

Sammeln Sie mehr Punkte bei „Chopper Command", „Space Caverns" und „Freiheitskämpfer im Weltraum"



Junge, das ist Rhythmus

Mattel bringt ein elektronisches Mini-Schlagzeug – nicht nur für den Hausgebrauch: Synsonic Drums

Mit Laser und Holografie

TeleMatch stellt die neue Generation der Videospielautomaten vor.



Die Roboter kommen

Sie können rollen, sprechen, rechnen und bedienen. Gleich drei „persönliche Roboter" sind in den USA auf dem Markt und auch bald hier zu haben.



Schnell, schneller, superschnell

Sie meinen, Geschwindigkeit sei keine Hexerei? Dann sollten Sie erst mal die neuen Cassetten von ACTIVISION, ATARI und SPECTRAVISION kennenlernen: Wahnsinn!

Was gibt's Neues bei INTERTON?

Wir wollten wissen, wie's bei einem der ältesten Videospielsysteme weitergeht.

- ✦ So haben Sie gewählt: Die aktuelle Videospiel-HITPARADE
- ✦ Im Test: SPECTRAVISION
- ✦ TeleMatch News
- ✦ Computerspiele
- ✦ Schach dem Computer
- ... und vieles andere mehr

Heft 4/5 ist ab 28. 3. 1983 überall im Zeitschriftenhandel zu haben



PHILIPS
„Boing, flopp, zack in Super-Action-Technik. Videospiele von Philips."
Krieg im Weltall
Freiheitskämpfer im Weltraum
Autorennen
Super-Mampfer
Fußball, Eishockey
Laserkrieg
Burgenschlacht
Affenjagd
Revolverhelden
4 in 1 Reihe
See- und Luftkrieg
COMMANDER ROM
Ihr Fernseher wird zum turbulenten Spielplatz!
Mampfer hasten über die Mattscheibe. Weltraum-Monster greifen die Erde an. Rennwagen flitzen kreischend um die Kurven. Im Urwald sind die Affen los… Schon über 40 Philips Action-Cassetten garantieren tollste Abenteuer.
Kommando-Pult mit Multi-Sensor-Tastatur!
Mit dieser einzigartigen Bedienungseinheit können Sie Spielflächen ändern, Handicaps einbauen, das Tempo beschleunigen – ja sogar ganze Cassetten selbst programmieren. Einfach an TV-Antennenbuchse anschließen, Videospiel einschieben, und ab geht's in die Welt fantastischer Möglichkeiten. Spielen, kämpfen, lernen, rechnen, musizieren: ein Spaßprogramm mit ständigen Neuheiten.
Der Fachhandel erwartet Sie zum Probespiel!
Testen Sie die Qualität. Holen Sie sich den Farbprospekt. Philips Videospiele, Postfach 10 14 21, 2000 Hamburg 1.
Videospiele von Philips

SCHLAGEN SIE DAS IMPERIUM ZURÜCK!

Sie kennen den Star Wars-Film „Das Imperium schlägt zurück“ von der großen Leinwand im Kino. Jetzt können Sie die aufregendsten Szenen auf Ihrem Bildschirm erleben. Und Sie können in das spannende Geschehen eingreifen.

Klettern Sie in Ihren Snowspeeder. Starten Sie. Nehmen Sie die Verteidigung der Rebellen-Basis gegen die heranrückenden At-Ats auf. Zielen Sie genau in die Bomben-Luken der Imperial-Walkers. Drücken Sie ab. Aber lassen Sie sich nicht selber treffen. Die At-Ats werden schneller und schneller – und sind scheinbar durch nichts zu stoppen. Aber Sie schaffen das schon. Sonst wird die gesamte Basis zerstört. Es liegt allein an Ihnen, jetzt zurückzuschlagen. Solange noch Zeit dafür ist. 32 Spielvarianten für 1 und 2 Spieler.



Video-Spiele-Cassetten

Die hassen es, wenn Sie gewinnen.

Passend für VCS (Atari).